LA GUIDA PIU' COMPLETA AI COMPUTER GAMES

K

VERSIONE CD-ROM

CD-ROM
PC
AMIGA
MACINTOSH
MULTIMEDIA
PLAYSTATION
SEGA SATURN

Anno IX n. 4 - APRILE 1997 - L. 9.900

Grafica pura con FORMULA 1

ESCLUSIVA

G-NOME

FERRO E FUOCO IN 3D!

UNREAL: Sarà davvero l'anti-Quake?

IL RITORNO DI QUAKE!

ABBIAMO SCONFITTO ARMAGON!

Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI

ISSN 1122-1313

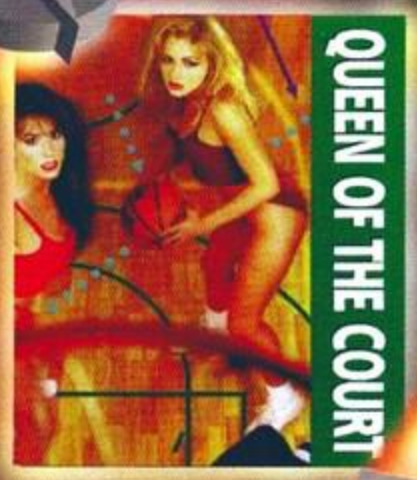
25 RECENSIONI E 4 SOLUZIONI

- G-NOME
- DIE HARD TRILOGY
- FLYING CORPS
- iM1A2 ABRAMS
- ALIEN INCIDENT
- ROBOTRON X
- RISK
- SOULTRAP
- AREA 51
- CAVE WARS
- FALLEN HEAVEN
- SSN
- 1862 BATTLEGROUND: ANTIETAM
- IN VACANZA CON SYLVIA
- AGE OF RIFLE
- RAVAGE
- BLAM MACHINEHEAD
- QUAKE: SOURCE OF ARMAGON
- EVE
- MDK
- STREET RACER
- RIOT
- SPACE JAM
- FORMULA 1
- SPEED MANIA

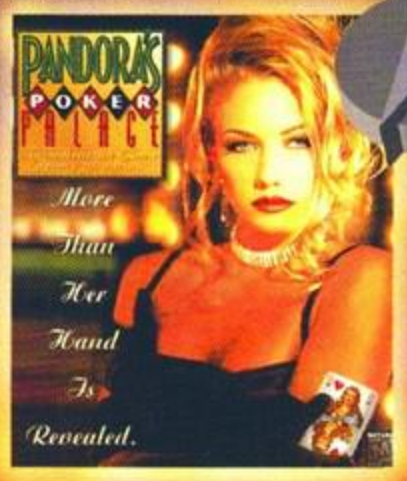
TNT

EVOCATION 2
RED ALERT
DISCWORLD II
BROKEN SWORD

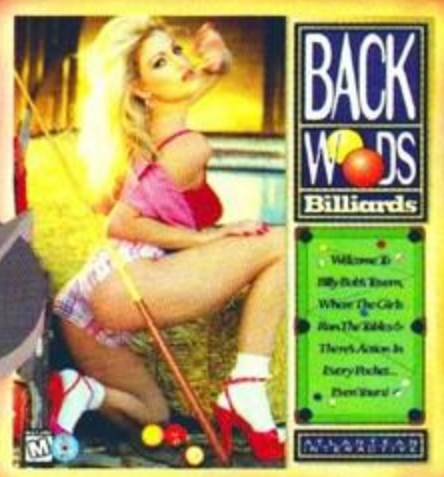
"Hai voglia di giocare?"



Sfida le migliori cestiste in un gioco in cui fai punti o ti spogli!



Devi essere molto bravo per vincere a poker, ma ne vale la pena!



Per la prima volta lo strip-biliardo. Il tappeto verde scotta!

Gioca e fai strike con le più eleganti giocatrici di bowling!

VERSIONE IN ITALIANO

Potrai giocare a Black Jack e assistere a eccezionali strip-tease!

L. 79.000 ogni titolo

FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**
Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

SURFACE TENSION

MANUALE IN ITALIANO

FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**
Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY).
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

K n.95

E il tempo passa... siamo già in Aprile. Si comincia ad assaporare l'aria estiva, dei pic-nic in campagna, delle scorribande con gli amici. E in questo clima gioviale la vostra rivista preferita continua imperterrita a sfornare pagine su pagine, allietando i vostri momenti videoludici. Questo mese troverete sul Cover Disk, oltre alle solite utility e patch, "venti-dico-venti" demo da provare! Nella rivista, invece, troverete una esclusiva super: la review di G-Nome, un "simil" Mechwarrior, questa volta prodotto dalla 7th Level. Che aspettate, dunque... tuffatevi in K!

recensioni

G-NOME	32
DIE HARD TRILOGY	36
FLYING CORPS	40
iM1A2 ABRAMS	44
ALIEN INCIDENT	46
ROBOTRON X	48
RISK	50
SOULTRAP	52
AREA 51	56
CAVE WARS	58
FALLEN HEAVEN	60
SSN	64
1862 BATTLEGROUND: ANTIETAM	66
IN VACANZA CON SYLVIA	70
AGE OF RIFLE	72
RAVAGE	74
BLAM MACHINEHEAD	78
QUAKE: ARMAGON	80
EVE - PETER GABRIEL	82
MDK	86
STREET RACER	88
RIOT	90
SPACE JAM	92
FORMULA 1	96
SPEED MANIA	100

anteprime

UNREAL 14

SPECIALE ACTIVISION 18
DARK VENGEANCE 22
DARK COLONY 24

KICK OFF EVENT 26

COME 'LEGGERE' K • COME 'LEGGERE' K • COME 'LEGGERE' K • COME 'LEGG

K PARAMETRI:
Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia o sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato i vecchi cari K-parametri.

CURVA CIP
Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

rubriche

Cover CD	4
K News	6
Amiga News	102
Amiga (CHAOS ENGINE 2)	104
Rock On Line	130

TNT Cheat	124
Cyber Master	126
K Box	128
Internet	139
K Console	136
Classifica	140
Schede	141
K Mart	144

tnt

EVOCATION 108

RED ALERT 110

DISCWORLD 2 116
BROKEN SWORD (2a p.) 120

ERE' K • COME 'LEGGERE' K • COME 'LEGGERE' K

VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO: Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/4985463 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Luca Monticelli

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

Team Editoriale: Giampaolo Moraschi, Laura Colombo, Riccardo Rossiello, Luca Fassina, Massimo Losa, Antonio Perna, Paolo Forni, Alessandro "Pitone-Skomp" Seccafieno, Michele Treves, Gigio Rancilio, Danilo Cappello, Silvia F., Fabrizio Farenga, Alessanfro Peretti, Derek Dela Fuente.

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO - tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
via A. Rizzoli, 2 - 20132 MILANO - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO:
Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 9238341/2/3 - Fax 41/91 - 9237304

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

© RCS Libri e Grandi Opere

INDIRIZZO INTERNET:
http://www.rockol.it (pulsante "Edicola")
INDIRIZZO E-MAIL:
k.magazine@bbs.infosquare.it

COVER CD

La versione che comprende il Cover DisK di K (l'avete comperata vero?) viene venduta come sempre all'iperconveniente prezzo di 9.900 lire. Il quarto CD comprende il nostro massimo storico in fatto di demo presenti sul

KOVER DISK N°4 !!!

dischetto argenteo: ben 21!!! Non manca inoltre il solito carico di utility (per Quake, Tomb Raider, Sound Blaster e 3D Blaster), unitamente a due tra le soluzioni più richieste da voi lettori.

DEMO IN ESCLUSIVA

AR'KRITZ

Per questo Cover DisK N°4, la demo in esclusiva assoluta per l'Italia è costituita da un completissimo Rolling Demo di Ar'kritz, che svela con una serie nutrita di filmati tutte le zone di maggior atmosfera e di più difficile accesso del gioco. Dopo averlo visionato, non avrete più scuse: se vi piace dovrete correre a comprarlo!

DEMO

THEME HOSPITAL

Direttamente proveniente dalla Bullfrog, una splendida demo giocabile di uno splendido gioco. Personalmente lo ritengo uno dei più grossi capolavori della storia del software videoludico: in negozio troverete la versione dotata anche di uno splendido audio doppiato.

TOMB RAIDER (3D BLASTER)

Se il mese scorso vi abbiamo deliziato con il meraviglioso demo della Core, su questo CD il Doctor Kernal ha raccolto le grida di dolore dei possessori di 3D Blaster che non hanno un collegamento Internet, mettendo a disposizione una demo che supporta alla grande tutte le funzioni di accelerazione tridimensionale che la scheda della Creative Labs possiede. Un consiglio spassionato: se non possedete la suddetta scheda, andate col CD da qualche vostro amico che ha la fortuna di averla acquistata. Vi assicuro che rimarrete di stucco!

SEGA RALLY

Il mito della sala giochi convertito per PC. Funziona sotto Windows 95 ed è un vero spettacolo: La Sega in questo caso ha veramente fatto le cose in grande.

REDNECK

Dalla Interplay un simpatico clone di Duke Nukem. Ambientato in un pittoresco villaggio del MidWest degli Stati Uniti, si distingue per la presenza di un sacco di galline (!) sparpagliate per i vari livelli di gioco. Dopo esservi divertiti a farle scappare (ottimi gli effetti sonori), potrete orientarela vostra furia distruttiva contro gli zombi che paiono aver completamente infestato il vostro villaggio. Da provare assolutamente, dal momento che consente di giocare con una risoluzione di 1024x768 in buona fluidità (sul mio Pentium/166 con scheda VIRGE). Gira sotto DOS.

CARMAGEDDON

La SCI sta per uscire nei negozi con un gioco di guida davvero particolare. Con questa demo potrete sperimentare le varie fasi di questa corsa senza esclusione di colpi. Ambientata in un futuro cyberpunk, la gara si caratterizza per spettacolari sbandate e incidenti a bizzeffe. Un consiglio: al momento della partenza non fate nulla e state a guardare cosa succede!!! Gira sotto DOS.

SIM COPTER

Per Windows 95 uno splendido demo in italiano realizzato dalla Maxis. Potrete sorvolare in elicottero le città da voi ideate in Sim City, mentre dovrete risolvere gli inconvenienti più svariati: da una chiamata di soccorso medico, ad un intervento da vigile del fuoco, passando per la cattura di un malfattore che guida a tutta birra per le vie della città. Un prodotto di classe che alla massima risoluzione di gioco scatta davvero poco...

MDK

Finalmente è arrivato! Su questo stesso numero della rivista potete trovare la recensione del gioco (pag. 86), mentre con questa demo vi sbellicherete dalle risa affrontando i vari mostri-robot alieni messi nelle pose più buffe e originali. Gira bene sia sotto DOS che sotto Windows 95 (richiede i DirectX 3.0).

A-10 CUBA

Dalla Parsoft/Activision uno dei più bei simulatori di volo degli ultimi tempi. Ai comandi del potentissimo A-10 Warthog, farete saltare in aria i mezzi nemici con una potenza di fuoco a dir poco impressionante...

FALLEN HAVEN

La Interactive Magic ha sfornato un gioco di strategia molto interessante. La demo qui allegata può darvi lo spunto per vedere se l'approfondita recensione del buon Danilo Cappello (Pag. 60) vi trova o meno d'accordo sui pregi e difetti di questo prodotto.

PRIVATEER 2

Un altro gioco-bomba disponibile sul Cover DisK di K! Questo simulatore avventuroso-spaziale vi farà apprezzare tutte le sue numerose qualità. La Origin

ha davvero realizzato un prodotto all'altezza delle sue tradizioni (Wing Commander non vi ricorda nulla?). Gira sotto DOS.

DAYTONA U.S.A.

Per Windows 95 un'altra conversione effettuata da SEGA. Se siete dei fanatici del coin-op non potete non darci un'occhiata, dal momento che si tratta di una realizzazione molto fedele all'originale.

ACE VENTURA

Rolling demo realizzato dalla 7th Level per riprodurre su PC le gesta dell'acchiappanimali più famoso del mondo. Una storia demenziale che solo il personaggio cartoon di Jim Carrey poteva interpretare. In negozio la versione localizzata del prodotto avrà come voce del mitico Jim il doppiatore ufficiale del film.

LORDS OF THE REALM 2

Dalla Sierra una demo che vi svezzerà all'uso di uno dei più complessi e longevi giochi di strategia mai prodotti. Necessita di Windows 95 ...e di un sacco di pazienza per addentrarsi nei complessi meccanismi di gioco.

INDY CAR RACING 2

La Papyrus colpisce nel centro ancora una volta. Se amate i simulatori di guida ultrarealistici non potete perdervi questo megatitolo. Attenti però che si tratta della formula Indy e non della Formula 1...

OVER THE REICH

Grazie alla Avalon Hill potrete utilizzare questa demo per prendere il comando delle forze aeree alleate durante la Seconda guerra Mondiale. Sui cieli dell'Europa dopo il 1943 potrete sviluppare tutta la vostra sagacia tattica e strategica al fine di accorciare al massimo la durata del più sanguinoso conflitto della storia umana.

CAVE WARS

Sempre dalla Avalon Hill la demo del nuovissimo gioco di strategia sotterraneo. A metà tra Command & Conquer, Civilization e Warcraft, questo programma utilizza un sistema di gioco basato sui turni per simulare la lotta per la sopravvivenza di alcune pittoresche razze sotterranee. Recensione a Pag. 58. Gira sotto DOS.

MICROSOFT GOLF

Da mamma Microsoft il più classico dei giochi per computer. Presente in quasi tutti gli uffici del mondo, Microsoft Golf si migliora ulteriormente in questa versione per Windows 95.

ALIEN TRILOGY

Vi siete entusiasmati per le gesta di Sigourney Weaver al cinema? Ora tocca a voi in prima persona prendere a calci nel sedere quei cattivoni alieni che tanto paiono pericolosi sullo schermo. Questo clone di Doom possiede una presentazione davvero spettacolare, oltre a degli effetti sonori di prim'ordine. Gira sotto DOS.

BACK TO BAGHDAD

Ecco finalmente la demo del simulatore di volo più complesso e realistico degli ultimi tempi. A bordo di un "vero" F-16 scoprirete quanto difficile sia non tanto abbattere un aereo nemico, quanto anche solo inquadrarlo nel vostro sistema di ricerca!

AIR WARRIORS 2

Dalla Interactive Magic e dalla Kesmai la demo del più bel simulatore di volo "con vere capacità di connessione Internet" della storia dei videogames. Grazie a questo titolo è divenuto realtà il sogno di tutti gli appassionati: connettersi con giocatori di tutto il mondo, scambiare due chiacchere con loro, cominciare una partita ...e abbatterli senza pietà!!!

UTILITY

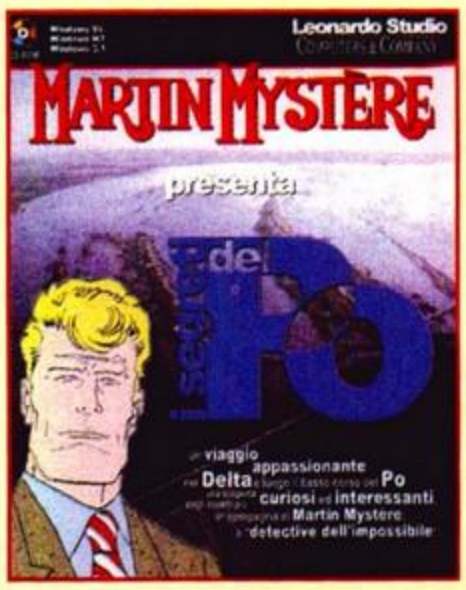
Oltre alle demo, in questo CD-ROM sono le utility a fare la parte del leone. Non solo troverete le "solite" librerie DriverX per Windows 95 (versioni 2.0 e 3.0), ma anche Video for Windows (versione Windows 95 e 3.1), per permettervi di vedere in tutto il suo splendore il filmato che svela le prime immagini di Dark Colony, il futuro clone di Red Alert della Gametek.
Non manca poi una nutrita schiera di driver per Windows 95 che aggiornano all'ultimissima versione le diffusissime schede audio Sound Blaster 16, SB 32 e AWE 32. E i driver per 3D Blaster che avevamo promesso sul numero scorso? Tranquilli, non ce ne siamo dimenticati: abbiamo inserito infatti la più recente versione del Bios di sistema della scheda (che promette di triplicare le prestazioni velocistiche in VGA!), oltre agli ultimi driver per Windows 95 direttamente arrivati dagli Stati Uniti.
Come ciliegina sulla torta, troverete anche la patch che permette il pieno supporto 3D nientepopodimeno che al mitico Tomb Raider (solo versione registrata) della Core.

SOLUZIONI

Nel Cover DisK di questo mese sono presenti le K-soluzioni di due tra le avventure più richieste in assoluto dai nostri lettori: l'ottimo e oscuro Gabriel Knight 2 e lo spielberghiano (o lucasiano?) The Dig. Fortunatamente per questo numero niente mappe, con grande gioia del sottoscritto che non ha dovuto litigare con quell'ossesso del Cyber Master, che ad ogni numero che passa pretende di occupare sempre più megabyte di spazio su questo CD-ROM...

MARTIN MYSTERE: I SEGRETI DEL PO

Alzino la mano quanti di voi leggono fumetti.
Unoduetre... bene.
Ora la tengano alzata quelli che conoscono il nome Bonelli.
Di questi, quanti amano il detective dell'impossibile, Martin Mystère? Gioiscano, allora, nell'apprendere dell'arrivo di un CD-Rom interamente dedicato al loro eroe preferito. Il prodotto in questione è un gioco-educational intitolato I Segreti del Po: seguendo la strada del BVZM (per i non-mysterofili il Buon Vecchio Zio Martin) si potranno incontrare le storie più strane legate al Grande Fiume, dalla sua sorgente sul Monviso sino al suo delta che sfocia nel Mar Adriatico. Molti sono infatti i misteri che nel corso dei secoli si sono accumulati: dall'avvistamento dello Jeti del Po all'esistenza di tesori nascosti, dalle segnalazioni di UFO ad inspiegabili fenomeni atmosferici come le violente trombe d'aria, dalla necromanzia alle leggende archeologiche delle Valli di Comacchio alle leggende metropolitane di paesi e città bagnati dal Fiume, passando attraverso fauna (come i temibili 'siluri' che hanno ereditato dallo storione il ruolo di re del fiume) e flora. In una stupenda fiaba illustrata dal disegnatore Sergio Toppi si narra di una farnia che si trova sulla riva veneta del Po di Goro chiamata Quercia di San Basilio sotto la cui chioma potrebbero trovare ombra tre tir. Le altre tre storie del CD-Rom vedono Martin Mistère presentare i misteri del delta del Po con la leggenda del Ragno D'Oro (già edita sotto forma di albo) e tenere a battesimo un nuovo personaggio: si tratta di Tanit, una simpatica eroina che nasce appositamente per essere il testimonial ufficiale di questa e delle future iniziative degli Enti Pubblici Italiani. Tanit 'inaugura' il CD-Rom nella prima avventura - interamente a lei dedicata - e ne conclude idealmente il percorso, affiancando Martin Mystère nella quarta ed ultima parte, intitolata "Un ritratto del grande fiume". In quest'ultima avventura, Martin Mystère si recherà in visita ad una mostra dedicata al Po (realmente esistita) dove sarà possibile - clickando sulle fotografie appese alle pareti - visionare immagini e audiovisivi che narrano la storia e le storie del Po attraverso le testimonianze dei contadini della Bassa, per un totale di quasi due ore di materiale.



Documento storico-geografico di indubbio interesse, I Segreti del Po nasce nell'ambito del progetto laboratoriale Il Delta di Gulliver sotto l'accurata e preziosa supervisione del Centro Etnografico del Comune di Ferrara che ha messo a disposizione l'intera documentazione del suo archivio di materiale inedito di ricerca legato al Grande Fiume: "Volevamo creare un prodotto che permettesse di entrare nell'avventura - ci ha raccontato il curatore dell'opera, l'etnografo Roberto Roda - avendo però gli elementi per decodificarla. Ogni avventura, infatti, si basa su solidi presupposti storici che d'un tratto svoltano nel fantastico, in puro stile Martin Mystère".

PC CD-ROM

COMANDA E CONQUISTA SEMPRE DI PIU'

Nonostante il grandissimo successo di Red Alert, i Westwood Studios non hanno ancora terminato di sorprenderci con Command & Conquer. A breve infatti uscirà una Gold Edition di questo gioco, perfettamente compatibile con Windows 95, che offrirà anche degli Screen Saver, icone e temi per il vostro Desktop, la possibilità di giocare in rete e una nuova veste grafica in alta risoluzione. Inoltre verrà sviluppato anche un nuovo titolo, Sole Survivor, interamente dedicato al gioco in rete. In questo caso non sarete più al comando di un esercito, ma controllerete un unico mezzo da combattimento, con il quale dovrete resistere alla lotta contro numerosi e agguerriti avversari (si parla di dozzine di giocatori...). L'ultima parola alla rete.

PC CD-ROM

C'E' ANCORA BISOGNO DI VELOCITA'

Uno dei giochi di corse di maggior successo della passata stagione è stato certamente The Need for Speed. Ora la Electronic Arts ha ufficialmente annunciato la realizzazione del seguito, che si chiamerà con grande fantasia The Need for Speed 2. Nuovi tracciati, nuove automobili, grafica aggiornata e incidenti ancora più spettacolari aggiungeranno altro sale alla vostra passione per le corse. Se saremo fortunati potremo proporvi una recensione di questo nuovo gioco entro l'estate. Restate sintonizzati.

POW!

PC CD-ROM

NEWS
Novità, novità e ancora novità. Le nuove News di K vi portano a scoprire tutti i segreti dei prossimi giochi.

Dopo averli visti, non rimpiangerete più la "giocabilità" di una volta...

ROBOTRON X

- UN GRANDE SUCCESSO DEGLI ANNI 80 ORA ANCHE IN 3D!
- VESTI I PANNI DI UNO STRANO PROFESSORE E DISTRUGGI TUTTI I NEMICI DEL LIVELLO PER POTER TORNARE A CASA.
- PIÙ DI 180 LIVELLI GIOCABILI PIENI DI CENTINAIA DI NEMICI.
- LO SCHEMA DI GIOCO INTUITIVO E IL GRANDE DIVERTIMENTO GLI CONFERISCONO UN'ENORME LONGEVITÁ.
- COLONNA SONORA "MARTELLANTE" E GRAFICA "PSICHEDELICA".

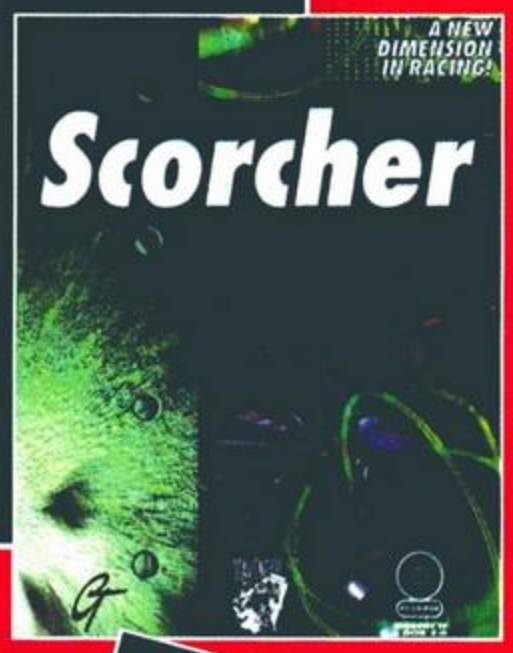
REQUISITI DI SISTEMA

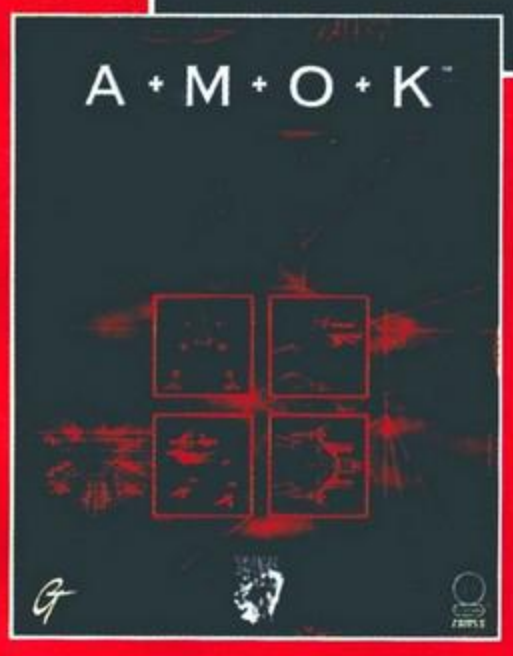
Minimi:
- 486 DX2 - 66 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda grafica SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Tastiera
- Windows® 95

Consigliati:
- Pentium 90 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit o compatibile
- Joystick o Joypad
- Windows® 95

PC CD-ROM
WINDOWS 95 & DOS 6.0

MIDWAY





PC CD-ROM
WINDOWS 95 & DOS 6.0

HALIFAX

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Robotron®X™1996 Midway Home Entertainment Inc. Robotron: 2084 © 1982 Williams Electronics Games, Inc. All Rights Reserved. ROBOTRON: 2984 is a registeret trademark of William Electronics Games, Inc. ROBOTRON X and MIDWAY are trademarks of Midway Games Inc. Used by permiussion.
Distributed by GT Interactive Software Corp. under license from Midway Home Entertainment Inc. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

GEOFF CRAMMOND E' DI NUOVO AI BOX

Sono solo delle voci, per ora, ma pare che il buon vecchio Geoff (papà di F1 GP2) si sia già messo al lavoro su GP3, per dare vita a un nuovo capolavoro in grado di correggere tutte le pecche che il pur ottimo GP2 ha comunque messo in mostra. Sembra che tra le nuove caratteristiche di GP3 siano comprese il gioco in rete, una nuova licenza che permette di utilizzare piloti, squadre e tracciati di quest'anno (finalmente Schumi su una rossa!). Naturalmente il nuovo motore grafico sfrutterà appieno le potenzialità offerte dai nuovi chip MMX e dalle schede video 3D. Restiamo in attesa trepidante, dal momento che sembra imminente (subito dopo l'estate) anche l'uscita di Moon Racer 3, un gioco di guida ultrafluido ambientato in circuiti costruiti sulle lune di Giove che utilizza il nuovo motore grafico potenziato, ideato e realizzato a tempo di record dal geniale Geoff. E' quindi plausibile considerare Moon Racer 3 nient'altro che l'attesissimo Stunt Car Racer 2 dotato di un nome diverso a causa di problemi di copyright.

PC CD-ROM

IL DISCO DELLE MERAVIGLIE

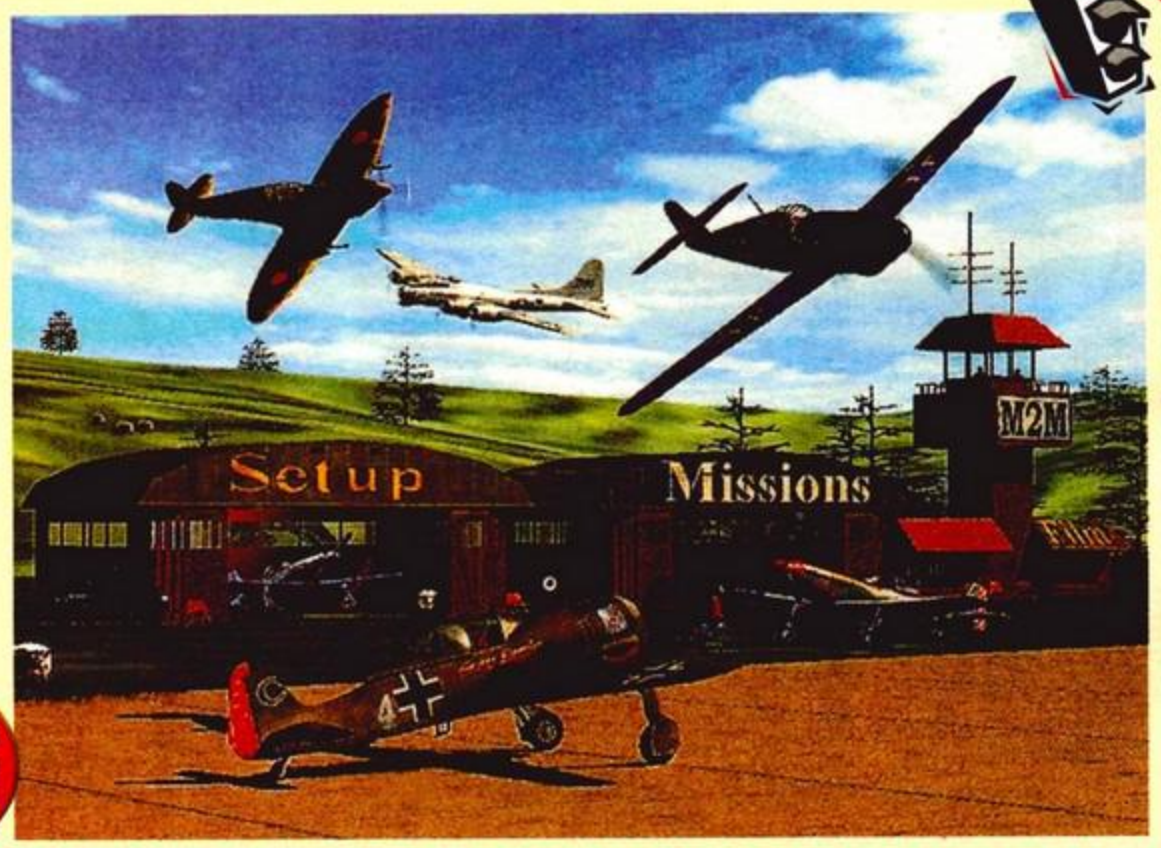
Ormai è quasi fatta; il DVD sta per diventare finalmente una realtà consolidata. E sarà una nuova rivoluzione nel campo dell'informatica. Il nuovo DVD, Digital Video Disk, sarà la successiva evoluzione del CD-ROM; grazie a nuove tecniche di

compattazione delle informazioni, su di un singolo disco sarà possibile memorizzare fino a 17 Gigabyte di dati, contro i 640 Megabyte (cioè 0,64 Giga) attuali. Tanta abbondanza permetterà di registrare interi film su di un solo CD, con una risoluzione audio e video superiore addirittura agli attuali LaserDisc. La data fissata per la commercializzazione del DVD in America dovrebbe cadere questa estate; i nuovi lettori avranno un prezzo di circa 600 $ e saranno compatibili con i CD attuali.

PC CD-ROM

LE AQUILE TORNANO A VOLARE

Dopo un lungo periodo di astinenza pare che (finalmente!) le software house di mezzo mondo si siano decise a pubblicare qualche nuovo simulatore di volo ambientato ai tempi della Seconda guerra mondiale, adeguato alle caratteristiche tecniche dei programmi di oggi. Air Warrior 2, della Interactive Magic, sarà uno dei primi a vedere la luce, ma sarà presto in buona compagnia. Anche la Sierra infatti ha annunciato l'uscita di Aces: X-fighters, che oltre agli apparecchi più famosi e conosciuti proporrà anche un gran numero di aerei sperimentali con cui combattere.



PC CD-ROM

PlayStation

BOSS GAME STUDIOS

STATE PER RIMANERE INTRAPPOLATI NELLA SUA TELA...

BMG INTERACTIVE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214

A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

DA MAGGIO

ANTEPRIMA

K GAMES

F1 EAGLE

Torniamo alla ribalta con un nuovo ed entusiasmante titolo manageriale, interamente dedicato alla Formula 1.

Ancora un K Games. Ancora un grande titolo prodotto in esclusiva per voi. Questa volta K ha deciso di entusiasmare i propri lettori con un titolo dal sapore manageriale, ma dedicato al mondo della Formula 1, dove belle donne e tanto denaro la fanno da padroni. Con questo titolo non dovrete "cuccare" una Sylvia in versione da cronista, bensì dirigere un Team di Formula 1. Vediamone i contenuti.

UN GP DA PROTAGONISTI

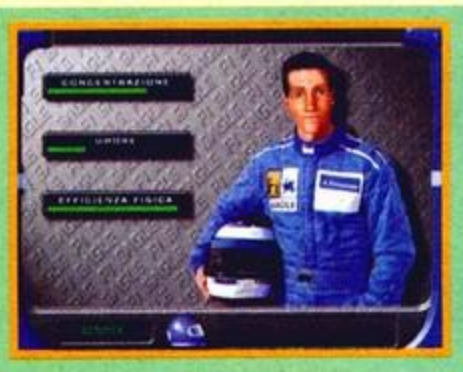
Siamo alla vigilia del **Gran Premio del Giappone**, ultima prova del Mondiale '97 di F1: tutti i piloti sono pronti a disputare la gara conclusiva del circus, ognuno con speranze e obiettivi diversi. Tre sono i piloti che potenzialmente potrebbero conquistare il titolo di Campione del Mondo: *Miguel Santos* (McWilliams Team), *Steven Wilson* (Rainbow Team), Il protagonista **David**

Freeman (Eagle Racing Team). Per la Eagle Racing Team, in questa stagione al debutto in F1, gli obiettivi sono necessariamente la vittoria finale e la conquista del Titolo Costruttori; infatti, per assicurarsi la partecipazione al campionato '98, la scuderia avrebbe bisogno di molto denaro proveniente da grandi sponsor, disposti a finanziare il team solo a conseguimento del successo assoluto nell'edizione '97 del Campionato Mondiale F1. Potenzialmente solo 3 team, a una gara dalla conclusione del mondiale, potrebbero aspirare al Titolo Costruttori: *Rainbow Team, McWilliams Grand Prix Ltd,* **Eagle Racing Team.**
Il gioco ha una cadenza temporale. Inizierete a interagire di mercoledì, quando Lola Freeman, sorella di David nonché sua P.R., espone la situazione economica. Ci sono problemi finanziari e bisogna trovare urgentemente uno sponsor in grado di assicurare la partecipazione di David al Mondiale '98. Il dialogo serve a introdurre Lola e la prima sottotrama.

CONCLUDENDO

A fine aprile potrete trovare in edicola questo stupendo gioco al fantastico prezzo di **L. 19.900**. Mi raccomando, non perdetelo!

K



ELENCO DEI PERSONAGGI

DAVID "L'aquila" FREEMAN: Il protagonista dell'avventura

JAQUES GABIN: Secondo pilota dell'Eagle Racing Team.

HANS SOMMER: L'Ingegnere Capo del Team.

SALLY CHANG: La cronista di un famoso quotidiano sportivo locale.

ED MCKENZIE: E' la personalità più autorevole e importante del Team, colui che decide le strategie finanziarie ed economiche(e gli investimenti).

AMANDA: Statene alla larga se potete! Almeno per il week-end di gara... Questa affascinante fanciulla, innamorata di voi e vostra grande fan, la conoscerete in albergo e non vi si smuoverà di dosso neanche per un momento (a parte quando si è in pista!).

LOLA FREEMAN: E' un personaggio che svolge un doppio ruolo nell'economia dell'avventura, poiché oltre a rivestire i panni di Manager di David Freeman (nonché P.R. del pilota) risulta anche esserne la sorella.

RIOKU: E' il barista dell'Hotel.

PAUL: Gestore della hall dell'albergo.

HENRY POLLARD: Primo meccanico personale di David Freeman (nonché cugino di Jacques Gabin).

RORY MANFREDI: Secondo meccanico personale di David Freeman.

KENSHIRO ITOKU: Pilota di F.1. che è possibile incontrare in Sala Briefing.

RAMONDO VASQUEZ: Pilota di F.1 che è possibile incontrare in Sala Briefing.

DARK BLOODY & GOTHIC

BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN™

BMG INTERACTIVE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214

UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

CRYSTAL DYNAMICS

K hardware

DI ANTONIO PERNA

IL VOLANTE MAD CATZ

Vi piace provare il brivido della velocità quando vi sedete davanti al computer? Allora non potete fare assolutamente a meno di questo particolare accessorio.

Il volante della Mad Catz. Da notare i tasti di controllo ergonomici.

Le simulazioni di guida sono da sempre uno dei generi di videogioco per computer e console che vanta il maggior numero di estimatori. Vista la qualità incredibilmente elevata raggiunta da numerosi programmi dell'ultima generazione (F1, Network Rally, GP2, Screamer solo per fare qualche nome), anche i produttori di accessori hardware hanno ben pensato di preparare qualche sorpresa per i videogiocatori più incalliti.

Sopra: la comoda manopola per le marce. A fianco: la pedaliera.

Il volante Mad Catz si segnala positivamente nel panorama delle periferiche disponibili per due motivi fondamentali: l'ottima risposta ai comandi, che consente di raggiungere una precisione di guida notevole, impensabile con un joystick (della tastiera non parlo neanche!), e il prezzo di mercato decisamente più accessibile rispetto a quello proposto dalla maggior parte dei concorrenti.

L'aspetto del volante è molto aggressivo, e la base di appoggio allungata permette di esercitare una presa ferma e sicura. Il sistema analogico di rilevamento dei movimenti è molto preciso, e garantisce sterzate molto fluide, permettendo di esercitare un controllo ottimale sulla vettura. Le ampie possibilità di configurazione permettono poi di adattare la risposta del volante alle proprie preferenze, ottenendo un sistema di guida tarato precisamente sulle caratteristiche di chi deve utilizzarlo.

La pedaliera presenta due pedali in plastica, non troppo precisi per quanto riguarda il dosaggio della pressione esercitata, soprattutto a causa delle modeste dimensioni della base di appoggio che spesso si sposta se non viene pesantemente fissata a terra.

Fortunatamente i numerosi pulsanti posti sul volante consentono un controllo comunque agevole di tutte le funzioni offerte per gestire la propria vettura. La piccola leva del cambio sulla destra consente di ottimizzare la gestione delle marce durante la guida; è comunque possibile configurare il sistema per eseguire il cambio di marcia utilizzando due comodi pulsanti posti dietro al volante, senza dover quindi staccare le mani durante la guida nei momenti più caldi.

Disponibile sia in versione PC sia in versione Playstation, il volante Mad Catz è un accessorio di ottima qualità, offerto a un prezzo decisamente vantaggioso. E' caldamente raccomandato a tutti gli appassionati della velocità, per assaporare ancora meglio le emozioni che i programmi di oggi sono in grado di offrire.

PlayStation

CD-ROM

L'ANTICA CITTÀ
EGIZIANA DI KARNAK
È STATA CATTURATA
DA MISTERIOSI POTERI.

Exhumed

LE FORZE MILITARI SONO ENTRATE NELLA VALLE...

...NESSUNA HA FATTO RITORNO

BMG INTERACTIVE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214

A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

ANTEPRIMA

UNREAL

DI DEREK DELA FUENTE

La febbre di Quake monta come non mai, ma già iniziano a scalpitare i primi titoli che ambiscono alla successione alla corona di re degli sparatutto 3D. Il primo di questi è Unreal.

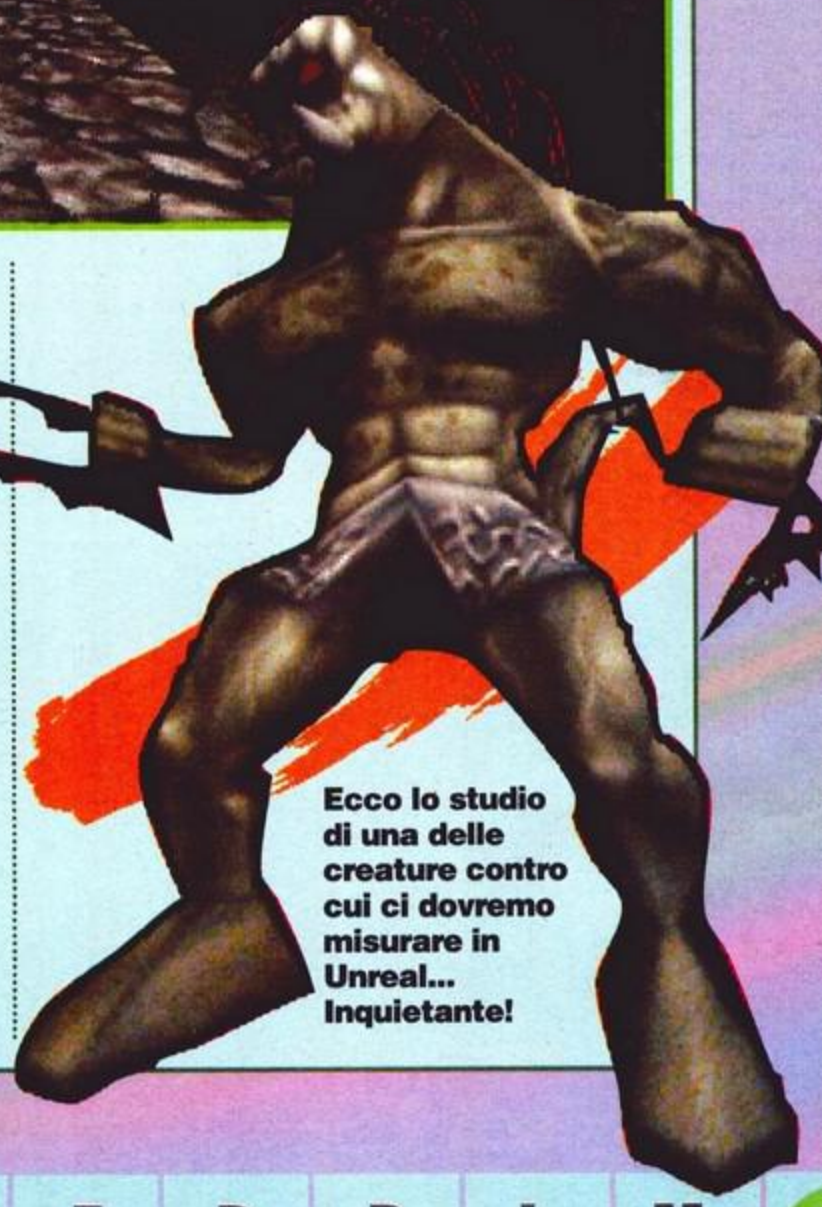
Avrete sicuramente già sentito parlare di Unreal; nel caso non vi sia capitato, sappiate che si tratta di un gioco d'azione in 3D, sullo stile del grandissimo Quake, che è in corso di sviluppo ad opera della Epic Megagames. Lo stile di gioco è ormai ben conosciuto, e ricalca quello proposto dal capolavoro della Id Software: vi troverete a muovervi per complessi e intricati livelli tridimensionali ambientati in castelli, caverne, monasteri e altro, allo scopo di eliminare orde di mostri sanguinari raccogliendo armi, munizioni e bonus di vario genere. Anche se l'idea di fondo del gioco non è il massimo dell'originalità, Unreal è comunque in grado di distinguersi; per esempio, il gioco non sarà suddiviso in più sezioni consecutive, ciascuna separata dalle altre, ma vi vedrà impegnati all'interno di un unico scenario, che per questo motivo sarà decisamente enorme. In realtà ci sarà una certa suddivisione in sottolivelli, ma il passaggio da uno all'altro sarà continuo, e non 'a scatola chiusa'.

L'esterno di un grande monastero, con tanto di colonnato e rosone. Il livello del dettaglio è sbalorditivo.

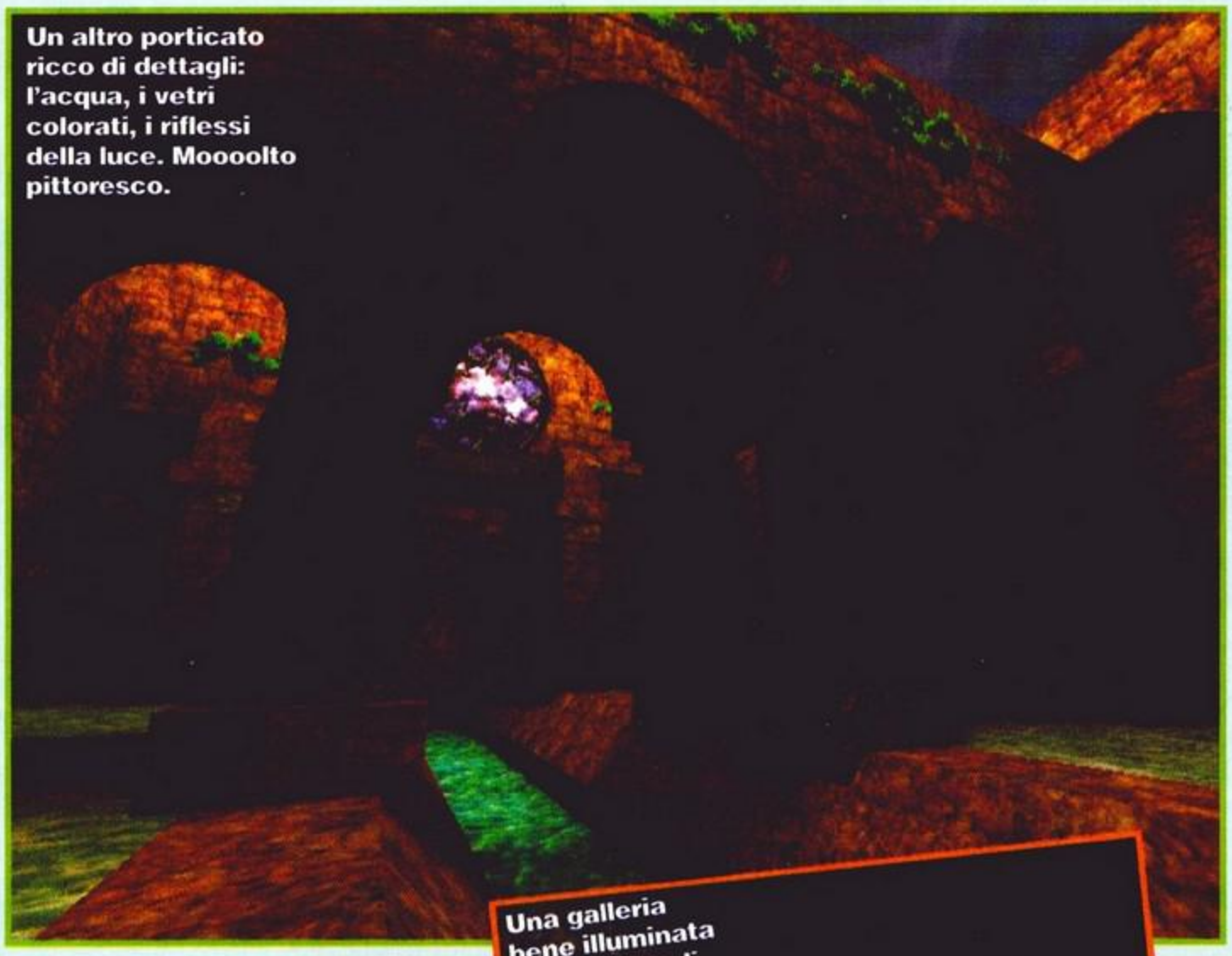
LA STORIA IRREALE

Vi svegliate in una piccola stanza buia, dalle pareti metalliche. Le pareti e il pavimento sono inclinati in modo strano, e l'unica fonte di illuminazione è un flebile raggio di luce che filtra da una crepa nel soffitto. Una branda è appesa a una delle pareti. Anche se non ne siete sicuri, sembra che vi troviate rinchiusi in una cella; ma la porta che ne custodisce l'uscita appare socchiusa. Vi avvicinate e spingete facendo leva con il corpo. Vi ritrovate di fronte a un panorama verdeggiante, con un piccolo lago che compare all'orizzonte e alcune montagne a fare da cornice. Non è proprio quello che vi aspettavate di trovare!

Vi voltate, e quella che dall'interno vi sembrava una prigione in realtà si rivela essere il relitto di una navicella spaziale da poco precipitata al

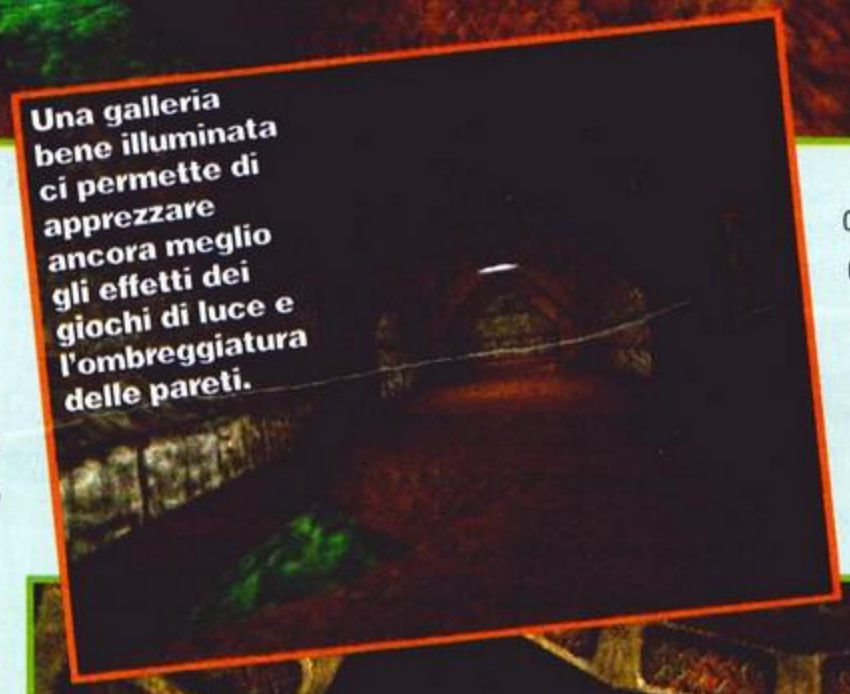


Ecco lo studio di una delle creature contro cui ci dovremo misurare in Unreal... Inquietante!



Un altro porticato ricco di dettagli: l'acqua, i vetri colorati, i riflessi della luce. Moooolto pittoresco.

suolo. I danni riportati dall'astronave al momento dell'impatto sono notevoli, e non appare più in condizioni di volare. Pistola alla mano vi avventurate oltre il relitto, per cercare di scoprire dove vi trovate. Due lune si inseguono in cielo, e alcune rovine antiche si stagliano all'orizzonte. E un enorme mostro alieno sta divorando il corpo di uno dei vostri compagni.



Una galleria bene illuminata ci permette di apprezzare ancora meglio gli effetti dei giochi di luce e l'ombreggiatura delle pareti.

GRAFICA IRREALE

Il motore che muove la grafica tridimensionale è molto avanzato; invece di avere solo muri e sprite, come avveniva con Doom, tutti gli scenari saranno realizzati da poligoni ricoperti di texture, e come in Quake anche i nemici verranno realizzati grazie alla grafica vettoriale.
Grazie all'uso dei poligoni sarà possibile ferire i mostri che popolano ogni livello in diverse parti del corpo; per esempio, potrete uccidere un nemico tagliandogli la testa, invece di crivellarlo di colpi.
La realizzazione in vero 3D degli ambienti ha oltretutto permesso lo sviluppo di una routine di grande effetto per rendere l'illuminazione delle stanze e degli oggetti. La luce fornita dalle torce danza con grande realismo sui muri degli edifici, e ogni sorgente luminosa fornisce diverse intensità di illuminazione, a seconda della sua potenza. Il tutto si miscela in ogni scenario, creando suggestivi effetti di luce-ombra, che non fanno che aumentare l'atmosfera del gioco.
Anche i mostri, quando si muovono all'interno di un livello, riflettono la luce e proiettano realisticamente la loro ombra, in base alla qualità dell'illuminazione presente.
Anche il sonoro, naturalmente, collabora alla creazione di un ambiente assolutamente credibile e realistico: il soffio del vento, il flusso dell'acqua, l'ardere delle fiamme, il rumore dei passi dei mostri sono tutti effetti che accompagnano fedelmente lo svilupparsi degli scenari che si snoderanno sul vostro monitor, garantendo una immersività e un coinvolgimento senza precedenti.
La giocabilità di Unreal terrà conto in particolar modo anche della modalità multiplayer. Quindi sarà possibile collegarsi a Internet servendosi dei tool di comunicazione di Windows 95 e prendere parte con grande semplicità a una partita in rete con altri giocatori.

L'ARSENALE IRREALE

Il numero di armi che verranno sviluppate per giocare a Unreal sarà compreso tra le otto e le

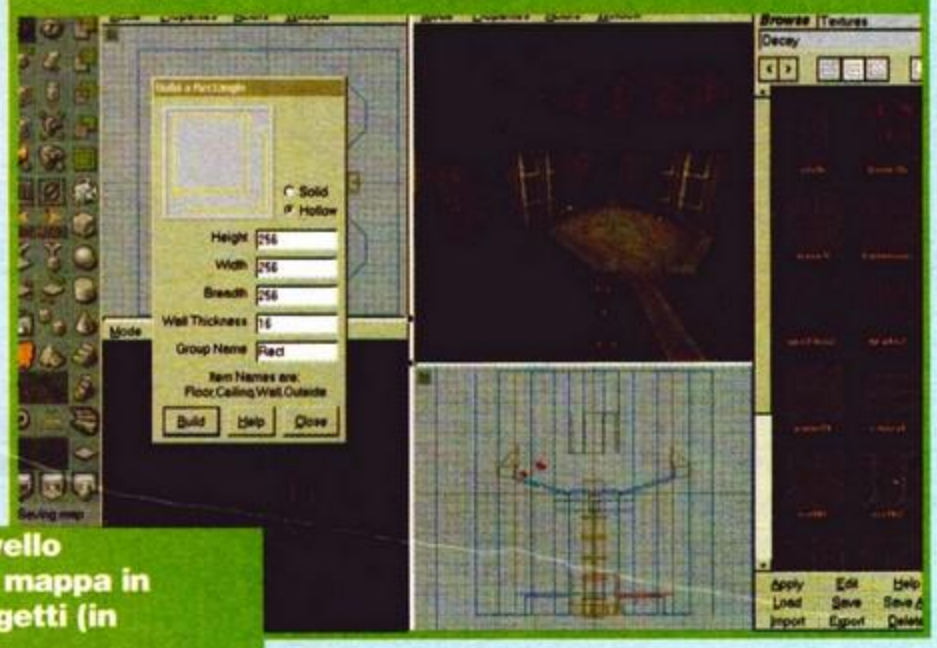
Siamo incalzati da un altro mostro dall'aspetto poco rassicurante, specie per quel che riguarda gli enormi cannonazzi che ci sta puntando addosso.

Una fase di editing delle creature da inserire all'interno di un livello.

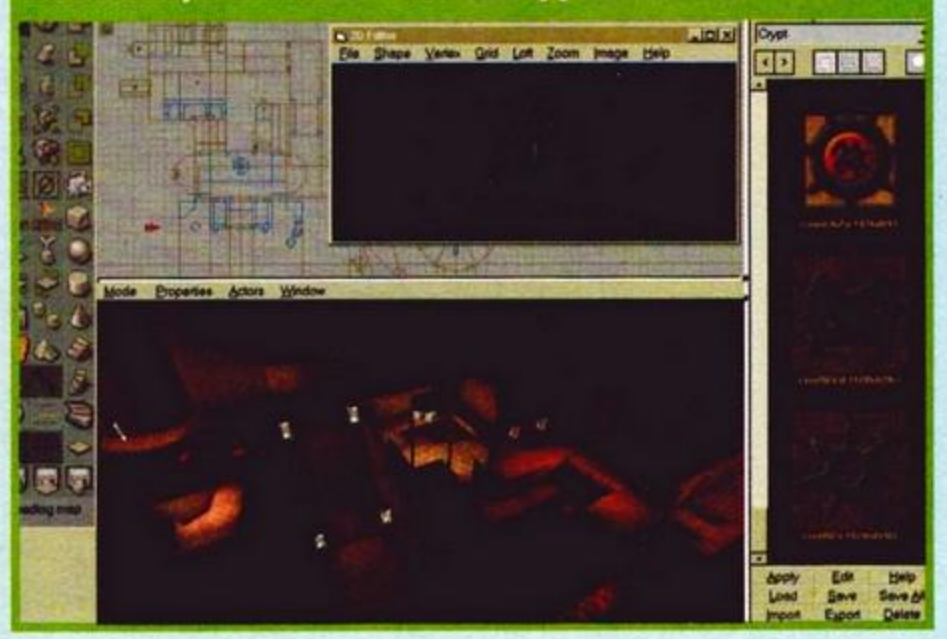
quindici. Oltre alla canonica pistola, che potrete utilizzare anche, una volta scarica, nella lotta corpo a corpo per colpire gli avversari con il manico (pericoloso... molto pericoloso), l'arsenale di Unreal offrirà agli appassionati un fucile a pompa, una mitragliatrice automatica, la 8 ball gun, che spara otto colpi contemporaneamente, e l'8 ball launcher, che farà dimenticare la necessità di un eventuale lanciarazzi.

Inoltre, sarà previsto anche lo sviluppo di alcune armi particolari, a due tempi.

Ecco come si costruisce una piattaforma: la disposizione dei volumi, le texture e la gestione delle fonti di luce sono tutti elementi indispensabili per ottenere un risultato finale di qualità.



Qui si può ammirare la creazione di un livello particolarmente complesso. Si notano la mappa in planimetria, il primo abbozzo 3D degli oggetti (in wireframe) e alcune texture da applicare.



Un esempio del genere è dato dallo Stinger, un lanciatore di cristalli di Tarydium; questo materiale, una volta conficcatosi nel corpo dei nemici, provoca pochi danni; ma se colpirete le schegge con qualche altra arma, o se farete cadere dall'alto i vostri nemici, provocherete un'esplosione a catena dagli effetti davvero interessanti.

Gli effetti grafici che accompagneranno l'uso delle armi, dicono alla Epic Megagames, saranno molto più spettacolari di quelli di Quake.

I MOSTRI IRREALI

Per quanto riguarda i nemici che vi troverete a dover affrontare, non solo sono stati elaborati con grande attenzione dal punto di vista grafico, ma sono anche stati dotati di una intelligenza artificiale e di una capacità di interazione molto particolari. Ecco cosa ci ha detto Cliffy B., head designer di Unreal, a proposito dei nemici che si incontrano durante il gioco: "Spesso vi capiterà di essere colti di sorpresa, quando un mostro vi salterà addosso e inizierà a strapparvi la pelle di dosso. Per liberarvi dovrete colpirlo con il calcio della vostra pistola e scagliarlo lontano da voi, così da poter imbracciare un'arma più massiccia per fare giustizia. Oppure, potrete liberarvi dei mostri sfruttando ciò che vi mette a disposizione uno scenario; per esempio, potrete eliminare un nemico spingendolo contro una parete chiodata. Ma non sarà sempre così facile; quando avrete ferito un mostro, questo cercherà di scappare e mettersi in salvo, così lo dovrete inseguire se vorrete eliminarlo definitivamente. Per la vostra gioia, inoltre, quando avrete abbattuto un nemico, il suo corpo non scomparirà, così potrete sfogarvi a infierire su di lui come preferite."

L'HARDWARE IRREALE

Vista l'enorme mole di poligoni che il motore di Unreal deve muovere, alla Epic Megagames hanno deciso di pubblicare il loro gioco solo per i computer Pentium; niente 486, quindi. Inoltre Unreal supporterà appieno la nuova tecnologia MMX, garantendo una resa grafica del gioco senza precedenti: secondo i dati forniti dalla stessa Epic Megagames, la versione MMX di Unreal girerà da tre a quattro volte più velocemente della versione standard. Altra novità rivolta allo sviluppo futuro, è il fatto che Unreal sarà sviluppato per funzionare solamente sotto Windows 95, sfruttando ampiamente le librerie DirectX, che consentono di avere un accesso all'hardware del computer molto più diretto e veloce, senza doversi perdere nella realizzazione di sofisticati driver sonori e grafici. Al momento non c'è ancora nulla di sicuro in ballo, ma alla Epic Megagames pensano di convertire Unreal anche sulle console dell'ultima generazione, stringendo un rapporto di collaborazione con i DMA Design per effettuare la trascrizione del codice.

Per adesso non è stata ancora resa nota la data precisa in cui Unreal verrà commercializzato; ma pare dovremo aspettare la fine dell'estate prima di poterci avventurare in questo nuovo mondo...

Irreale! **K**

Un'altra fase di editing di un livello. Qui si stanno sistemando le texture e gli oggetti.

CREATIVE

3D Blaster

PCI

Potenza grafica da farvi schizzare gli occhi dalle orbite!

Se usate il vostro PC per giocare, non avete mai visto niente come **Creative 3D Blaster**. Questo straordinario acceleratore grafico aggiunge una dimensione completamente nuova ai giochi 3D per sistemi PCI. Scordatevi la grafica dentellata e i movimenti a scatti, e lustratevi gli occhi con la definizione superba e la velocità che le normali schede grafiche non possono darvi.

3D Blaster supporta **Direct3D, DirectDraw, CGL** e **Speedy 3D**. Già oggi molti tra i migliori videogames sono predisposti per sfruttare la potenza di 3D Blaster per ottenere le migliori prestazioni. E tenete gli occhi aperti, perchè stanno per arrivarne sul mercato molti altri. Tra gli ultimi titoli accelerati: Tomb Raider, Scorched Planet e Cyber Gladiators.

3D Blaster combina il full colour con il massimo realismo 3D per trasformare i vostri giochi in esperienze travolgenti che vi lasceranno a bocca aperta per la meraviglia. E se aggiungete al vostro PC anche una scheda **Sound Blaster 32**, oltre a non credere ai vostri occhi, non crederete neanche alle vostre orecchie.

E se pensate che esageriamo, date un'occhiata al nostro Entertainment Arcade in "Creative Zone" (www.creativelabs.com), il sito per chi di giochi se ne intende davvero.

3D BLASTER PCI INCLUDE	Specifiche Tecniche:	Compatibilità PnP	Driver per Windows 95	Numero Max. di colori 16,7 Milioni	Risoluzione Max. 1280x1024
	Giochi:	Rebel Moon	Flight Unlimited TM	Battle Arena Toshinden TM SE	Quake TM Shareware

CREATIVE

Sound Blaster è un marchio registrato, 3D Blaster e il logo Creative sono marchi depositati di Creative Technology Ltd.
Tutte le altre marche e nomi di prodotti citati sono marchi depositati o registrati che appartengono ai rispettivi proprietari.

*Prezzo medio rilevato sul mercato

PC GAME PARADE GARANTITO

ANTEPRIMA

DI DEREK DELA FUENTE

SPECIALE ACTIVISION

La software house che ai suoi tempi ci diede Pitfall e il primo Decathlon è pronta ad accogliere la sfida dei computer dell'ultima generazione. Vediamo a cosa giocheremo, secondo l'Activision, nei prossimi mesi.

Ai tempi dei computer a 8 bit l'Activision era una delle software house che dominava la scena mondiale. Ora, dopo la parentesi poco felice legata ai computer 16 bit (Amiga e Atari ST), e un primo forte segnale di riscossa data dal mitico Mechwarrior 2, l'Activision ha preparato un elenco di giochi davvero impressionante per tornare sulla cresta dell'onda. Per sapere cosa ci riserverà il prossimo futuro siamo andati a parlare con lo staff dell'Activision (quasi) al gran completo. Ecco cosa abbiamo scoperto per voi.

STEVE STRANGER, PER HEXEN 2 E QUAKE PACKS

"Cominciamo con il premettere che gli add-on per Quake sviluppati dalla Activision saranno gli unici approvati e supportati ufficialmente anche dalla Id Software, i programmatori del gioco originale. Tutti gli altri titoli del genere che troverete in giro sono delle raccolte shareware, senza alcuna pretesa di una programmazione organica alle spalle. Per il momento sono previsti due diversi Quake Pack, ciascuno dei quali organizzato in episodi che proseguono la storia originale fino ad arrivare a nuovi terribili mostri finali. In tutto, in ogni Pack saranno compresi circa 15 o 16 livelli, con anche dei particolari livelli Deathmatch. La tecnica di programmazione è rimasta più o meno la stessa del Quake originale, anche se sono state apportate delle migliorie al codice del programma: ora ci saranno rotazioni più fluide, e sarà possibile importare le nuove armi contenute nei Packs per utilizzarle nei vecchi livelli. Inoltre, sono state cambiate tutte le palette dei colori, per dare ai vari livelli un aspetto più brillante e vivace rispetto a prima. Il lavoro su Hexen 2, invece, è appena stato avviato, per cui fino ad ora abbiamo sviluppato solo una minuscola porzione del codice principale del programma. La struttura del gioco non è cambiata molto: il giocatore potrà decidere di scegliere chi impersonare partendo da una scelta disponibile tra quattro personaggi, due buoni e due malvagi. Ogni personaggio avrà a disposizione un diverso set di armi e magie speciali, e il potere a loro disposizione crescerà con il procedere del gioco. In tutto verranno sviluppate ben 36 nuove armi diverse. Il motore grafico utilizzato per Hexen 2 è lo stesso di Quake, anche se sono state apportate alcune significative modifiche: tutto lo studio delle architetture, dell'illuminazione degli ambienti e dell'aspetto delle texture è infatti stato eseguito ex-novo, ottenendo risultati molto soddisfacenti.

Un'inquietante immagine tratta da 'Quake'

Per esempio, sarà possibile saltare fuori dalle finestre dopo averle mandate in frantumi, e in genere le possibilità di interazione con gli scenari saranno molto migliorate. Tra le altre cose, verranno simulate anche le condizioni atmosferiche, aggiungendo effetti quali il vento, la nebbia e la pioggia, non solo piacevoli da vedere, ma anche importanti ai fini del gioco. L'attenzione posta ai dettagli sarà impressionante, ma ciò nonostante il programma girerà fluidamente anche su di un Pentium 133".

JASON KAY, PER LEGACY OF KAIN

"Anche se la versione per Playstation di Legacy of Kain dovrebbe già essere in commercio con etichetta BMG, la versione per PC del gioco verrà pubblicata in estate, in diverse versioni localizzate (ci sarà anche in lingua italiana) e con notevoli cambiamenti e miglioramenti rispetto alla versione per console. Legacy of Kain è sensibilmente diverso rispetto a un generico gioco di ruolo per PC, sia per quel che riguarda l'ambientazione, sia per quanto riguarda la giocabilità. Anzitutto, conviene subito dire che il gioco è rivolto più che altro a un pubblico maturo, non solo a causa della violenza e del sangue che abbondano durante le varie

fasi di gioco, ma soprattutto per l'atmosfera che si respira e per le diverse situazioni in cui ci si viene a trovare: un mondo oscuro e pericoloso, infestato da mostri mortali, magia nera e sangue. Sono molte le qualità che rendono unico Legacy of Kain nel panorama dei videogames. Anzitutto la sua vastità: il gioco è costituito da più di 160.000 schermate diverse, tutte disegnate a mano e poi digitalizzate, ottenendo un livello di dettaglio non eguagliabile con la grafica poligonale. Sarà un gran bel gioco di ruolo, diverso dal solito, tecnicamente all'avanguardia e molto di atmosfera".

JIM GREER, PER NETSTORM

"Netstorm è un gioco di strategia da giocare in modalità multiplayer, interamente pensato per essere

utilizzato in rete. La modalità di gioco singolo serve più che altro come allenamento, per prendere confidenza con i meccanismi meno complessi del programma; il grosso del gioco è pensato per l'uso in Internet. L'ambientazione di Netstorm vi vede impegnati in una serie di isole fluttuanti in un mondo di nuvole, dove infuria costantemente una terribile tempesta. Il bene più prezioso in un posto del genere, naturalmente, è la terraferma, che dovrete cercare di conquistare per allargare i confini della vostra isola. Gestendo lo sviluppo dei vostri territori dovrete pianificare l'evoluzione tecnologica per acquisire nel tempo nuove risorse, e dovrete anche risparmiare i vostri mezzi, dal momento che questi verranno conservati da una partita all'altra. In Netstorm dovrete cercare di minimizzare le vostre perdite anche in caso di sconfitta, cercando di evitare l'annientamento, altrimenti sarete privi di risorse nei livelli successivi. Lo schema di gioco prevede che si costruiscano dei ponti per collegare le isole fra di loro e organizzare l'invasione al territorio a cui ambite, ma senza scoprirsi troppo. Le azioni a vostra disposizione saranno numerose e molto diversificate: pertanto pianificazione strategica, spionaggio e sabotaggio delle strutture nemiche diventeranno presto il vostro pane. Potrete persino inviare una spia nel territorio di un vostro avversario e vendere le informazioni che riuscirete a raccogliere a un altro dei giocatori; il commercio, infatti, sarà un'altra delle variabili di gioco fondamentali da tenere in conto.

CHACKO SONNY, PER HEAVY GEAR

Heavy Gear è un gioco di ruolo fantascientifico che sta riscuotendo un grande successo di questi tempi negli Stati Uniti (è il quarto gioco più seguito); la storia è ambientata intorno all'anno 6300, quindi un bel po' dopo Mechwarrior, che si svolgeva durante il ventunesimo secolo, e vede l'umanità lanciata alla conquista dell'universo. Heavy Gear sarà fondamentalmente un gioco di simulazione e azione, che vi vedrà coinvolti nei combattimenti tra i Gear, anche se non mancheranno elementi tipici del gioco di ruolo, che serviranno a creare un background in continua evoluzione a seconda di come procede una partita. Per esempio, avrete da gestire le caratteristiche del vostro pilota e del suo robot, che cambieranno mano a mano che il gioco procede. Dal punto di vista tecnico, Heavy Gear metterà in mostra un nuovo motore grafico, modelli fisici assolutamente realistici, scenari diversificati e ricchi di rilievi, animazioni fluide e calcolate sui reali movimenti umani. Le ridotte dimensioni dei robot, inoltre, permetteranno una gran varietà di movimenti: potrete chinarvi, camminare di lato, cadere a terra quando venite colpiti e rialzarvi, lanciare granate e interagire con numerosi elementi del fondale".

ERIC PARKER, PER DOGFIGHT/ SCREAMIN DEMONS

"Questo gioco è un simulatore di combattimenti aerei, molto flessibile e ricco di novità. Uno degli aspetti più caratteristici del programma è la sua grafica molto dettagliata e fluida, che raggiunge ottimi livelli qualitativi grazie a un sofisticato motore 3D appositamente sviluppato. Effetti nebbia realistici e cruscotti realizzati in 3D, che vengono visualizzati realisticamente a seconda di come il pilota gira la testa, sono solo alcuni degli elementi che caratterizzano l'aspetto di Screamin Demons. Gli scenari verranno disegnati da alcuni artisti perché abbiano un'apparenza non solo realistica, ma anche sufficientemente varia e movimentata: pertanto ponti, fiumi, piccole città, aeroporti, colline e canyon arricchiranno notevolmente l'aspetto visivo del paesaggio durante i vostri voli.

LAIRD MALMED, PER ZORK GRAND INQUISITOR

"La storia vi vede alle prese con gravi problemi, invischiati nel bel mezzo di una feroce inquisizione

anti-magia orchestrata dal Grand Inquisitor in persona, il governatore assoluto del mondo di Zork. Naturalmente verrete presto coinvolti nello sviluppo della storia e dovrete collaborare con un potente mago, il cui spirito è stato esiliato, per rimettere tutte le cose al loro posto. Come in tutte le avventure di Zork potrete interagire con numerosi personaggi, ciascuno dotato di un suo carattere e di una personalità particolari, che reagiranno e si comporteranno diversamente a seconda degli stimoli che saprete offrire al gioco. K

©1997 Intel Corporation. *Paragonato ad un processore Pentium® privo di tecnologia MMX™ a pari frequenza, misurato sull'Intel Media Benchmark.

Lasciati abbagliare da colori più vivi e brillanti. E già che ci sei, sperimenta anche un suono più reale, immagini più fluide e una grafica più veloce*. Da oggi puoi, con un PC dotato di un processore Pentium® con tecnologia MMX™ .
Se poi lo unisci con il software progettato per la tecnologia MMX avrai davvero il massimo dalle tue esperienze multimediali.
Tecnologia MMX di Intel per il potenziamento multimediale: in altre parole, divertimento puro. ▶ www.intel.com

intel®
The Computer Inside.™

Ti manca un po' di colore?

ANTEPRIMA

DARK VENGEANCE

DI DEREK DELA FUENTE

Il panorama dei giochi in 3D è sempre in fermento, e pare offrire ogni giorno un nuovo rivale per il leader del settore Quake. Ma c'è chi cerca anche di offrire qualcosa di diverso...

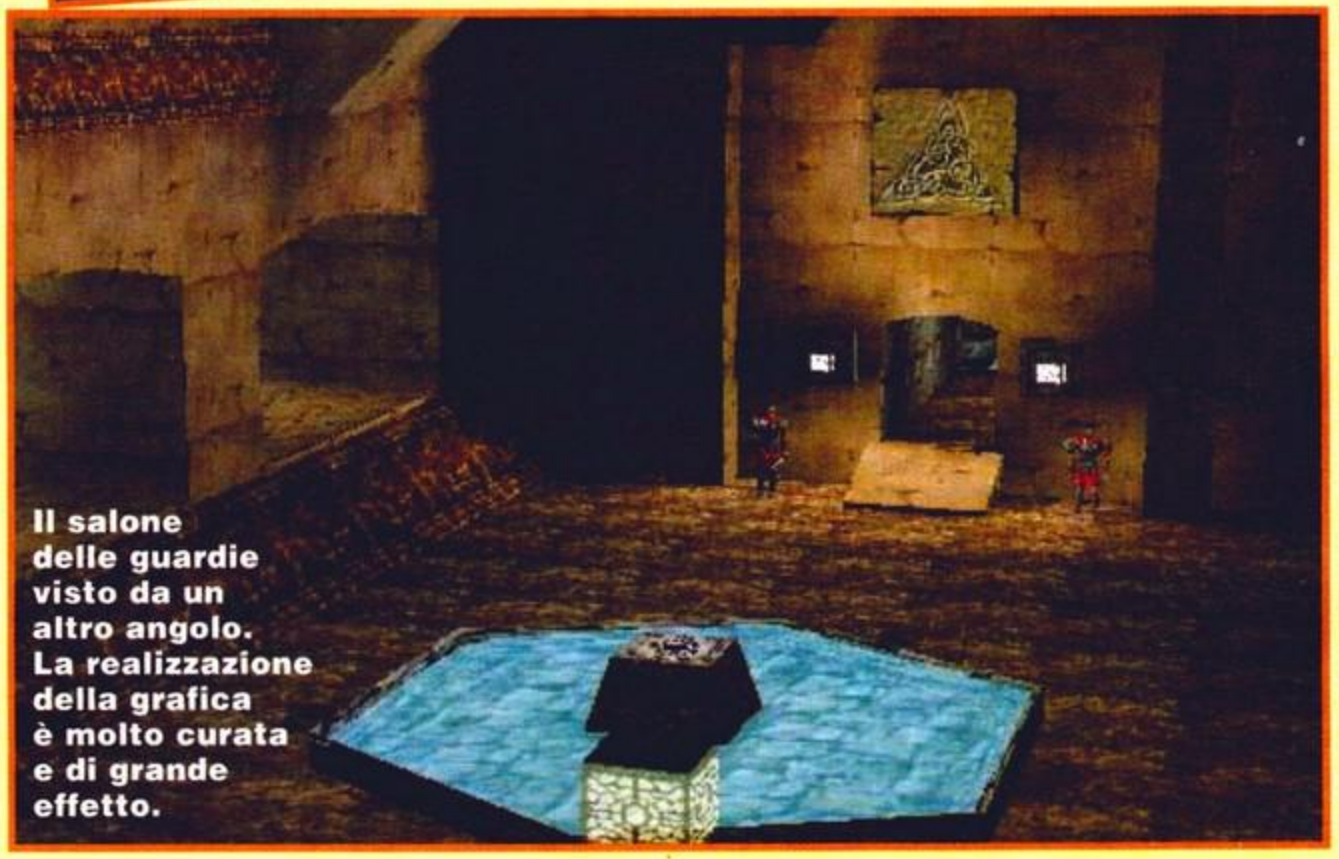
La Reality Bytes è una software house di Cambridge, nel Massachussets, che sta lavorando da un po' di tempo allo sviluppo di alcuni titoli che dovrebbero riuscire a stabilire nuovi standard nel campo dei videogames di domani. Per riuscire in questo intento, alla RB hanno puntato moltissimo sull'innovazione e la modernizzazione delle routine software da implementare nei loro prodotti, e hanno sviluppato una serie di motori software in grado di gestire la grafica 3D e le tecnologie delle reti, così da essere sempre in vantaggio rispetto alla concorrenza.

Il primo titolo che dovrebbe finire tra le mani del pubblico è Dark Vengeance, definito come "un'esperienza di gioco innovativa ed eccitante, da vivere in un mondo tridimensionale perfettamente riprodotto, e da condividere con altri giocatori grazie alle possibilità offerte dalla modalità multiplayer accessibile via Internet."

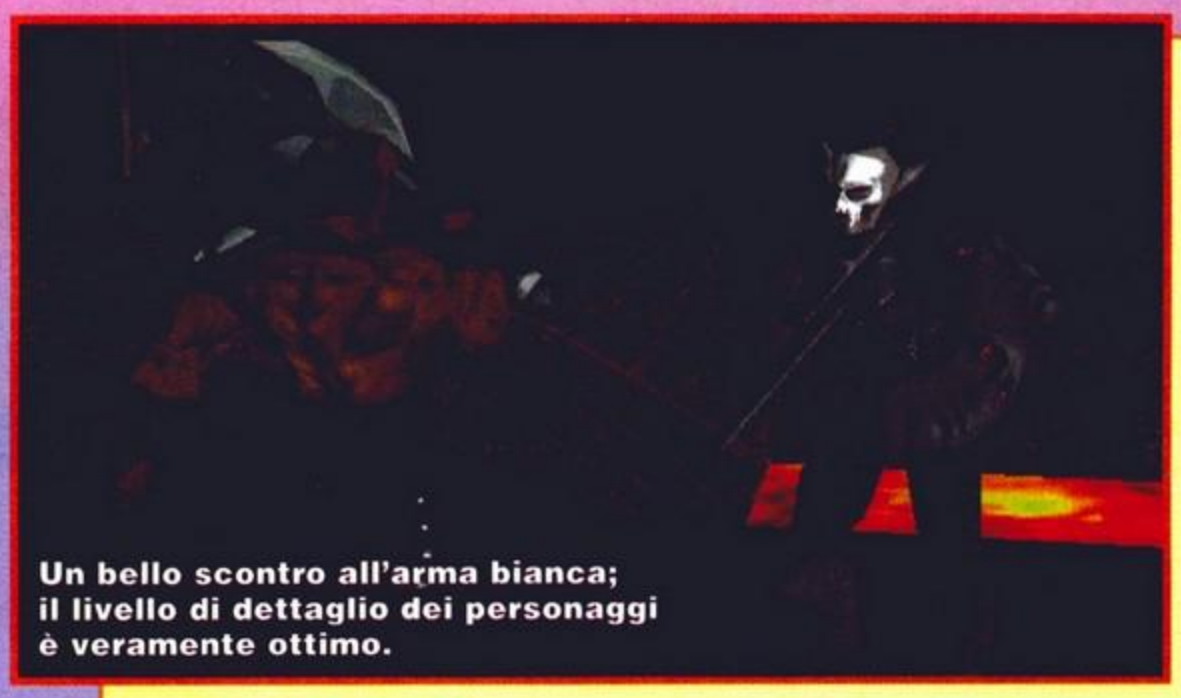
DICONO DI LUI...

Alla Reality Bytes ci hanno descritto Dark Vengeance come un gioco rivoluzionario, in vero ambiente 3D, giocabile sia con una prospettiva in prima persona, sia con una in terza persona. Ambientato in un mondo fantasy in grado di offrire avventure eccitanti e combattimenti all'ultimo sangue a non finire, Dark Vengeance è basato su di una storia creata ed elaborata appositamente per il gioco: l'avventura si svolge nel mitico mondo di Karmac, dove dovrete affrontare una serie di difficili missioni per liberare la vostra terra da un'orda di demoni che la infesta da qualche tempo. Le notizie per ora sono ancora piuttosto frammentarie, ma sappiamo già da adesso che il vostro compito non sarà semplicemente quello di seminare il panico e la morte tra le file dei nemici (tranquilli, dovrete fare anche questo!), ma dovrete anche risolvere degli enigmi e portare a termine dei particolari compiti, come in un vero e proprio gioco di ruolo. E proprio come in un GDR dovrete anche scegliere il vostro personaggio con molta cura, prima di avventurarvi in una missione, per adattare al meglio le sue caratteristiche personali al vostro stile di gioco. Poi, a seconda di come procederete durante una partita, le caratteristiche del vostro alter ego su computer verranno modificate in conseguenza delle vostre azioni, e in base all'esperienza che andrete ad accumulare.

Un colonnato scarsamente illuminato. Notate come vengono sfumate delicatamente le ombre di ogni colonna.



Il salone delle guardie visto da un altro angolo. La realizzazione della grafica è molto curata e di grande effetto.



Un bello scontro all'arma bianca; il livello di dettaglio dei personaggi è veramente ottimo.

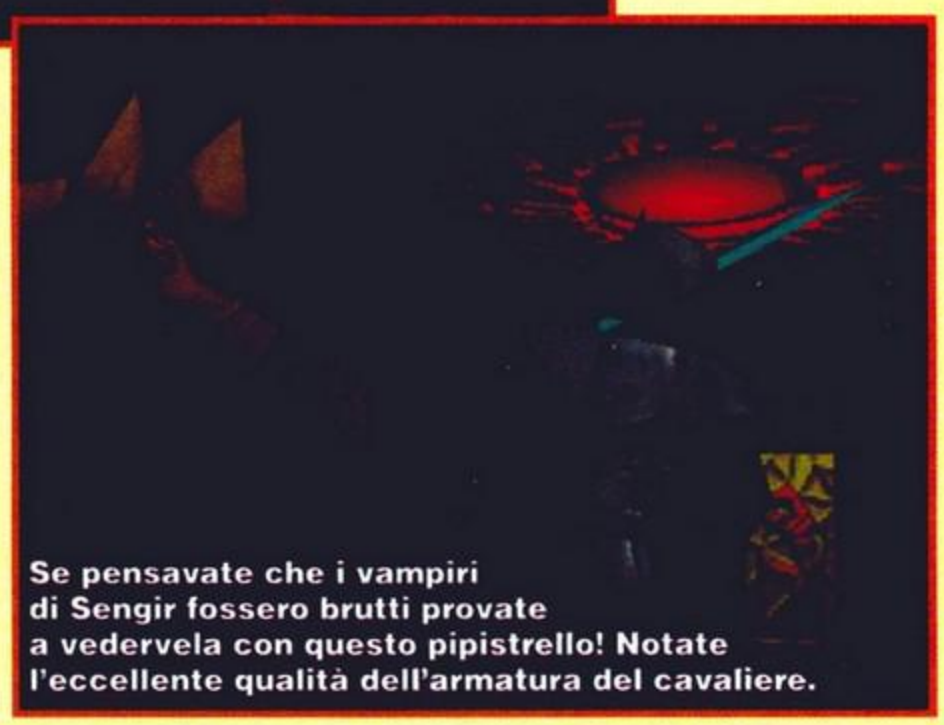
particolari tecniche di combattimento se vorrà riuscire a mantenersi in vita. Gli ambienti ricostruiranno sia scenari all'aperto, sia i più classici dungeon, per fornire un'impressione di ancora maggior realismo e per coinvolgere di più chi sta giocando. Inoltre, la possibilità di giocare in rete all'interno di appositi scenari consentirà di organizzare partite ambientate in livelli enormi, a cui potranno prendere parte fino a 32 giocatori contemporaneamente, coinvolti in un gigantesco deathmatch, oppure in una vera e propria avventura da affrontare assieme. Dark Vengeance permetterà anche a utenti che sfruttano sistemi operativi diversi (MacOS e Windows 95, per esempio) di giocare assieme la stessa partita tramite modem, con un collegamento in rete diretto, o anche via Internet. Le routine grafiche programmate dalla Reality Bytes garantiscono di poter muovere fluidamente sullo schermo tanti personaggi diversi contemporaneamente, portando a nuova vita l'azione che si svolge sul monitor, anche senza la necessità di acceleratori grafici di tipo hardware (che saranno comunque pienamente supportati). A seconda del tipo di macchina su cui verrà fatto girare il programma, Dark Vengeance sarà in grado di gestire una grafica renderizzata a 8 bit, per arrivare anche fino a rendering di 24 bit, sfruttando pienamente tutte le nuove librerie software messe a disposizione per Windows 95 e MacOS. Effetti grafici come trasparenza, riflessione, nebbia, ombreggiatura e illuminazione degli ambienti in tempo reale verranno implementati dal software grafico, senza rallentare l'operato del computer, per fornire effetti speciali di qualità superiore durante il gioco. Per adesso non abbiamo ancora visto nulla in movimento, ma le premesse suggerite dalle immagini statiche lasciano molto ben sperare (guardatevi le fotografie se non ci credete). Dark Vengeance è di sicuro un gioco per cui vale la pena cominciare ad aspettare già da adesso, anche se è stato annunciato per questa estate. K

UN MOSTRO DI TECNICA

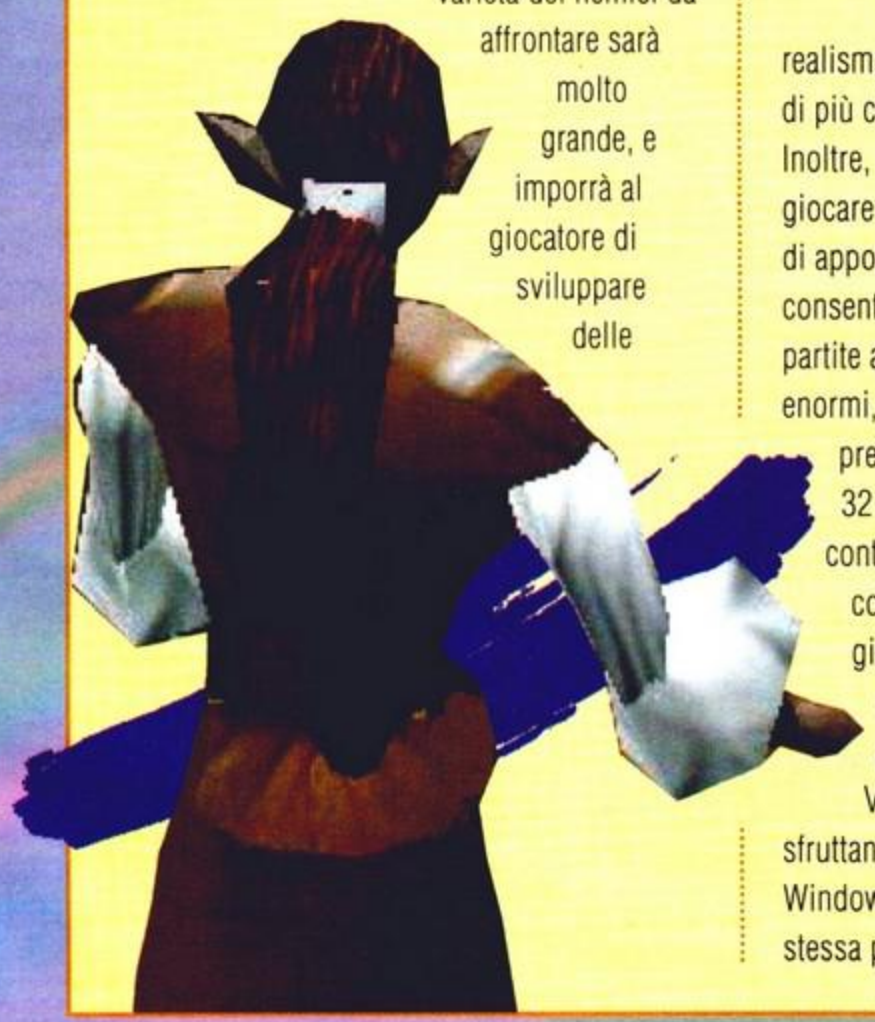
Parlando del loro gioco, i programmatori della Reality Bytes ritengono che sarà in grado di superare anche Quake in quanto a giocabilità e definizione della grafica, raggiungendo una qualità della resa 3D che oggi non è ancora stata messa in mostra da alcun programma. E proprio con questo fine ultimo stanno lavorando a Dark Vengeance, ottimizzandone le prestazioni e la resa grafica su tutte le piattaforme per cui è prevista la conversione del gioco: i PC Pentium, i PowerPC e i nuovi MMX, che, naturalmente, daranno i risultati più strabilianti.

In Dark Vengeance i nemici saranno realizzati interamente in grafica poligonale (come in Quake e nel futuro Unreal... leggetevi la preview), e vi impegneranno sia in scontri a distanza a colpi di magia, sia in furiosi corpo a corpo, dove conterà molto sapersi destreggiare oltre che con i colpi di attacco, anche con le parate e le schivate. La varietà dei nemici da affrontare sarà molto grande, e imporrà al giocatore di sviluppare delle

Un bell'agguato alle spalle in piena regola. Bisognerà fare più attenzione in futuro!



Se pensavate che i vampiri di Sengir fossero brutti provate a vedervela con questo pipistrello! Notate l'eccellente qualità dell'armatura del cavaliere.



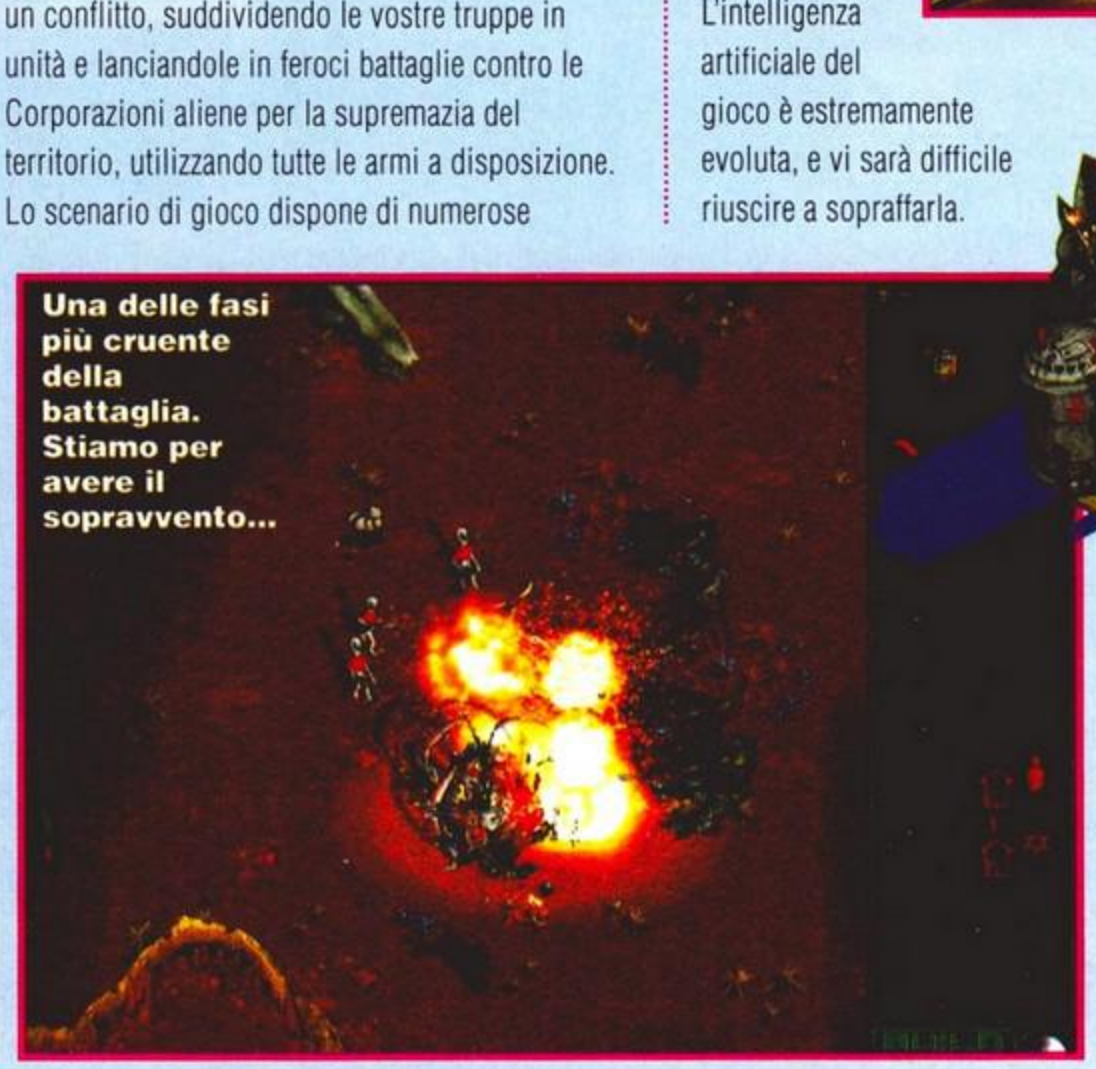
ANTEPRIMA

DARK COLONY

DI DEREK DELA FUENTE

Dark Colony è un gioco di strategia in real-time della Gametek, giocato a 45° di prospettiva. E' una combinazione tra un gioco di costruzione, strategia e tattica di guerra in un ambiente extraterrestre.

In anteprima esclusiva, ecco alcuni dati importanti del gioco.
Ambientato nel 2098, il gioco è molto vasto e possiede oltre 30 sistemi stellari da governare. Possiede tutti i vecchi problemi di tutte le popolazioni che hanno limitate risorse umane. Dovrete governare la vostra base nel bel mezzo di un conflitto, suddividendo le vostre truppe in unità e lanciandole in feroci battaglie contro le Corporazioni aliene per la supremazia del territorio, utilizzando tutte le armi a disposizione. Lo scenario di gioco dispone di numerose locazioni da esplorare e conquistare, offrendo al gioco una longevità senza precedenti. La grafica utilizzata è ad alta risoluzione, in 3D isometrico, con effetti di luce, esplosioni e sangue. L'intelligenza artificiale del gioco è estremamente evoluta, e vi sarà difficile riuscire a sopraffarla.

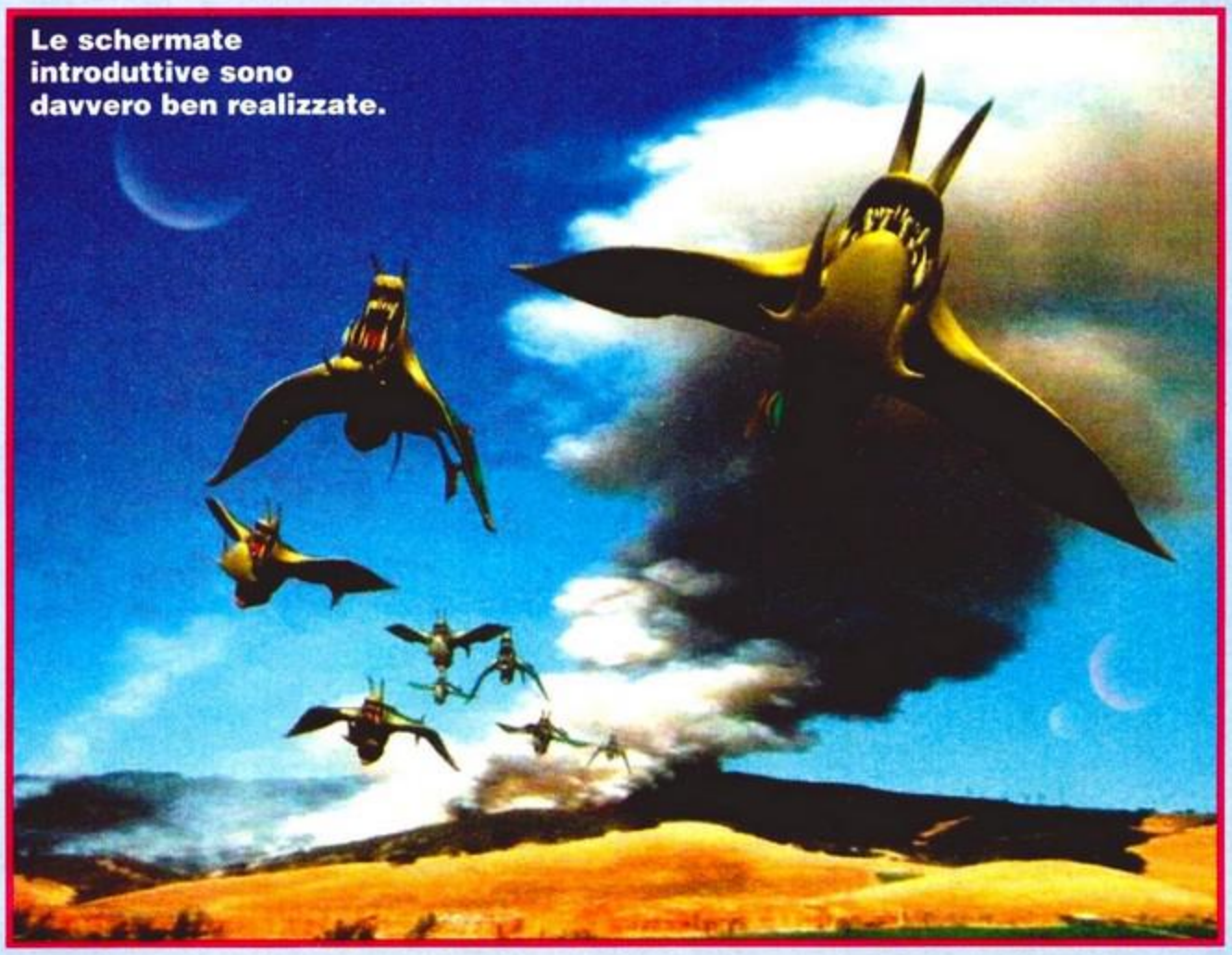


Una delle fasi più cruente della battaglia. Stiamo per avere il sopravvento...

Vi è la possibilità (come in gran parte di tutti i giochi di questo tipo) di giocare in rete (fino a 8 giocatori), anche in Internet, dato che sono a disposizione i protocolli di comunicazione TCP/IP. L'interfaccia del gioco non è semplicissima, anche perché utilizza delle simbologie "marziane" interpretabili solamente dopo aver letto il completo ed esauriente manuale.

GRAFICA, QUESTA CONOSCIUTA!

Indubbiamente la grafica per questo gioco strategico in real-time è davvero sensazionale. Ricorda molto quella di Red Alert, ma i movimenti dei personaggi sono molto più fluidi e realistici, anche se necessitano di un hardware di tutto rispetto. Consigliamo vivamente l'utilizzo di questo gioco almeno su un Pentium 133 con 16 Mb di Ram. Le esplosioni sono davvero ben realizzate, e le animazioni delle deflagrazioni sono incredibil-mente realistiche.
Ulteriori innovazioni sono il passaggio dal giorno alla notte, in cui il terreno di battaglia cambia diventando scuro e tetro; i mutamenti geologici,


Le schermate introduttive sono davvero ben realizzate.

Alcune fasi di combattimento...

che cambiano radicalmente il terreno di battaglia; la possibilità di usufruire degli aspetti morfologici del terreno per nascondere meglio le proprie truppe durante gli assalti a postazioni nemiche; l'apparizione di effetti atmosferici (come la nebbia) durante le fasi di gioco.
Unica "pecca" è la scarsità di razze aliene contro le quali combattere: ce ne sono solamente due, ma vi posso assicurare che bastano e avanzano!

INNOVAZIONI ESALTANTI

Dark Colony possiede alcune innovazioni rispetto ai suoi diretti concorrenti che lo rendono un titolo molto appetibile.
Prima di tutto sono presenti, durante le missioni, dei waypoint che "obbligano" le truppe guidate dal giocatore a transitare in alcuni punti ben precisi dello scenario di gioco.
Le missioni quindi diventano delle vere e proprie azioni di guerra, con tanto di briefing.
Per esempio: se decideste di effettuare un attacco di sorpresa, le vostre truppe potrebbero essere decimate qualora dovessero battersi in ritirata.
Durante il gioco potrete assegnare le vostre unità ai tasti funzione, così da richiamarle con facilità durante il gioco.
Per quanto riguarda i crediti monetari, vi sono tre differenti vie da seguire.
Prima di tutto potrete guadagnare infiniti crediti grazie agli "exo-centre" collegati a un antico reattore alieno. In secondo luogo, le unità d'élite (i cyborg, Gorrem), che hanno l'abilità di reindirizzare le risorse di soppiatto.
Infine, nuove miniere che si creano grazie a eventi geologici e possono essere utilizzate per estrarre nuovi minerali.

CONCLUDENDO...

20 ore per campagna vi sembrano poche? Penso proprio di no, anche perché sarete totalmente immersi in un nuovo fantastico mondo tridimensionale, dove alieni e umani si dovranno confrontare in avvincenti battaglie all'ultimo sangue.
Prossimamente su queste pagine... K

KICK OFF '97 PRE

Il 14 Marzo è uscito in contemporanea nei negozi di tutto il mondo Kick Off '97, il più serio e agguerrito concorrente di FIFA Soccer. Il sempre più intrepido inviato di K non poteva certo esimersi dal partecipare alla presentazione mondiale del gioco, tenutasi a Londra durante un piovoso week-end di Febbraio...

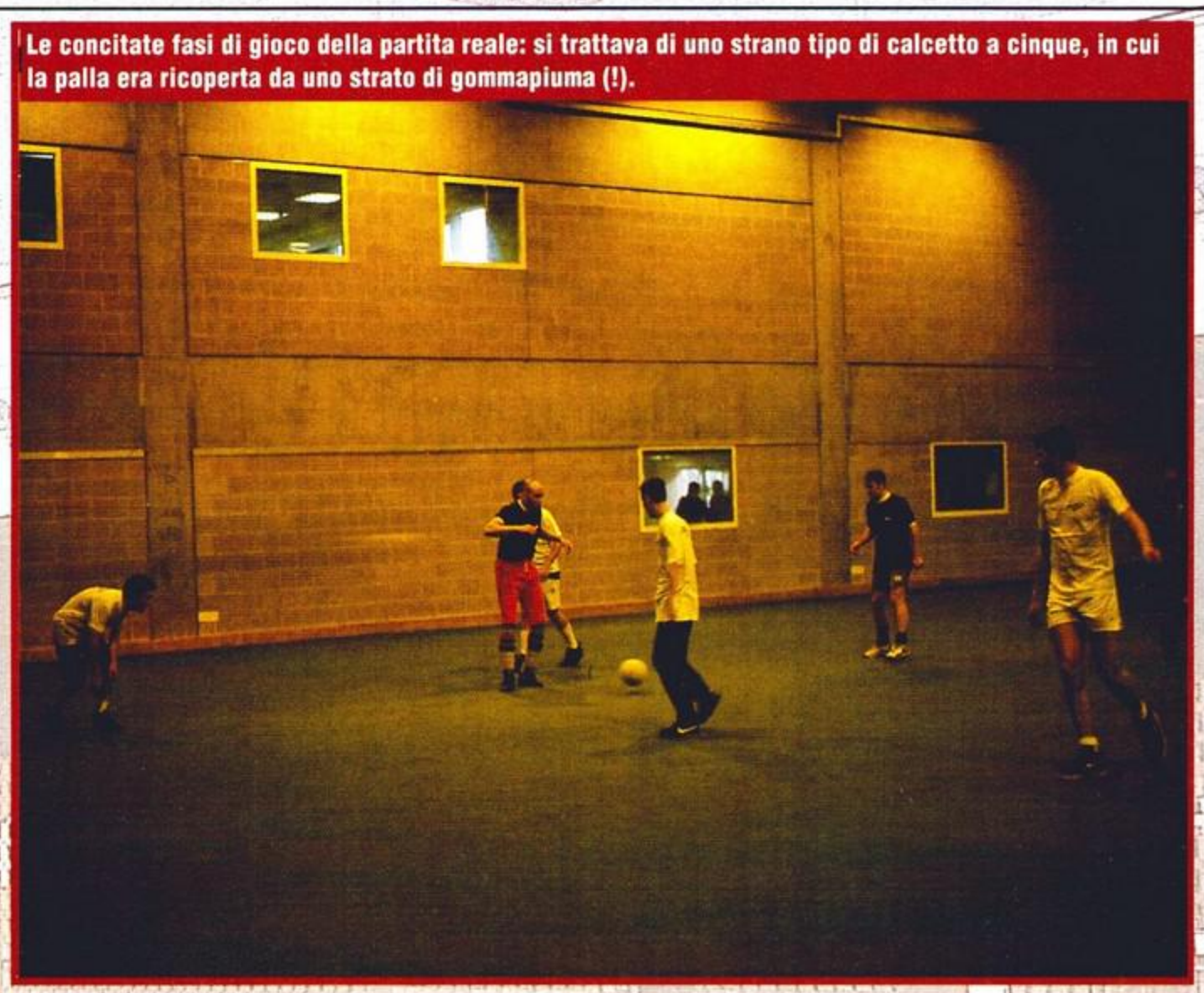
Dovete sapere che la Maxis, per presentare il suo nuovissimo Kick Off '97 (recensito in anteprima esclusiva sulle pagine di K lo scorso mese di Marzo), ha fatto davvero le cose in grande. La presentazione mondiale alla stampa specializzata è stata infatti effettuata all'interno della splendida cornice dell'Highbury Park, il mitico stadio dell'Arsenal, una iperblasonata squadra di calcio che vede militare tra le sue fila giocatori del calibro di Ian Wright, David Seaman, Dennis Bergkamp e Patrick Vieira (sì, questi ultimi due reduci da non troppo brillanti trascorsi italiani; comunque qui sembra abbiano un rendimento molto migliore). Durante questo pomeriggio di presentazione non-stop, si sono svolti anche due tornei di calcio (uno reale e uno virtuale) che hanno fatto incontrare (o meglio, scontrare) i giornalisti di tutto il mondo in feroci e serrate sfide all'ultimo dribbling (o meglio, all'ultimo calcione) per conquistarsi la possibilità di essere premiati da sua maestà Ian Wright, goleador della squadra dei Gunners (così sono soprannominati i giocatori dell'Arsenal). La Halifax, la casa distributrice in Italia del gioco, ha coraggiosamente presentato una propria compagine a entrambe le competizioni con i seguenti risultati: arrivando rovinosamente ultima al torneo di calcio reale (pensate: tre infortunati già nel corso della prima partita. Uhmm, qualcosa mi dice che questi inglesi non hanno ben digerito la sconfitta della loro nazionale contro gli azzurri quattro giorni fa...), ma

L'avventurosa (e un po' scalcagnata ...portiere a parte!) squadra della Halifax posa fiera delle sue adenoidi prima del primo incontro...

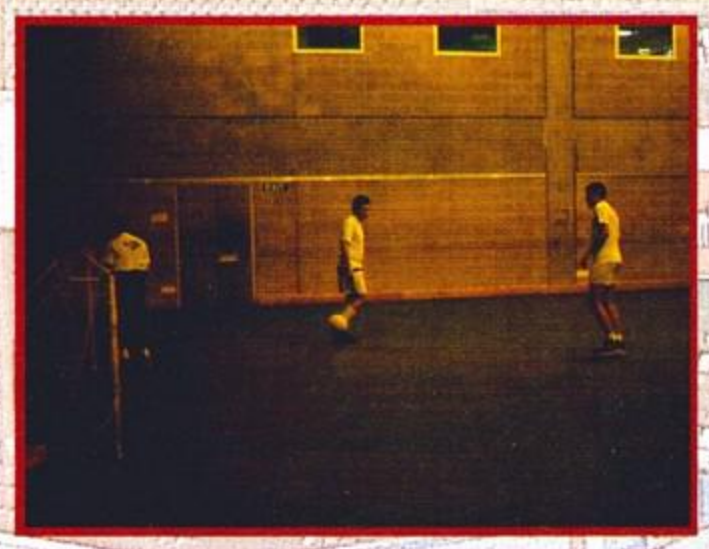
...e dopo: nonostante il sudore profuso il risultato non è stato confortante...

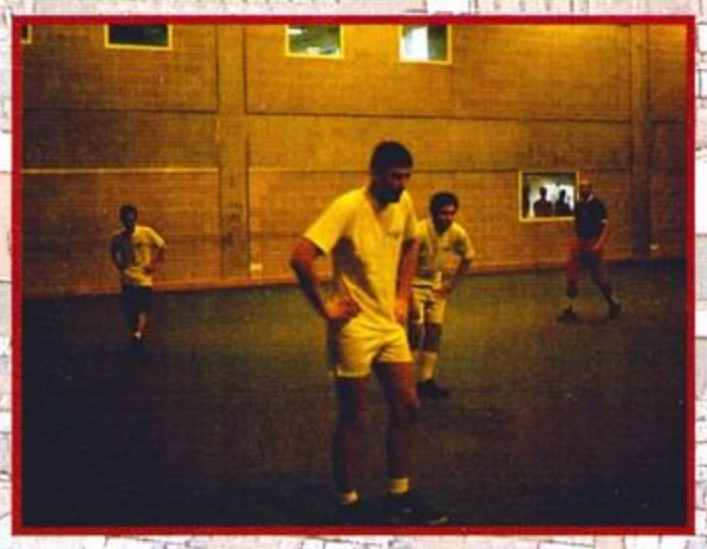
...per cui ci consoliamo con una visita dello stadio: tranquilli, ci rifaremo a Kick Off!

ESENTATION DAY

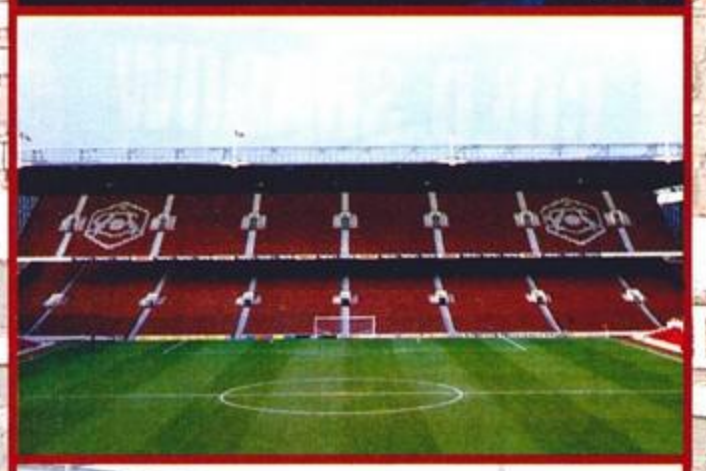


Le concitate fasi di gioco della partita reale: si trattava di uno strano tipo di calcetto a cinque, in cui la palla era ricoperta da uno strato di gommapiuma (!).





Detto, fatto: in primo piano l'italianissimo vincitore del torneo su computer riceve le congratulazioni da uno dei programmatori del gioco (sviluppato dalla Anco).



L'Highbury Park è davvero uno stadio splendido: le foto non rendono assolutamente giustizia alla sua bellezza. Vi assicuro che camminando sul campo, anche a stadio vuoto, si prova una sensazione impressionante.

classificandosi al primo posto assoluto (e vai !!!) nel torneo di calcio simulato (si giocava a Kick Off '97, of course).
E' stato incredibile vedere come noi giornalisti italiani, tanto scalcinati nel giocare a calcio a cinque, ci si sia trasformati in autentici rulli compressori quando si è trattato di impugnare un joypad: potenza della simulazione digitale!
Comunque, una volta di più Kick Off '97 si è dimostrato un prodotto dotato di una giocabilità estrema, che non potrà certamente sfuggire alle grinfie dei più sfegatati seguaci dei giochi di ambientazione calcistica.

L'intrepido inviato di K posa fieramente accanto a una bandierina del campo: certo non è come Batistuta quando faceva "il condottiero", ma...

Un grande saluto e ringraziamento ad Andrea, Simi, Chris e Alex dello staff Halifax/Maxis che hanno reso possibile questo reportage: grazie ragazzi, siete grandi!

K MINI REVIEW

KKND

PC CD-ROM

Già da qualche mese vengono sfornati da parecchie software house cloni più o meno validi di Command & Conquer. KKND, prodotto dalla Electronics Arts e sviluppato dalla Beam Soft/Melbourne House, è un titolo che di australiano ha l'ambientazione in stile Mad Max. Molto accattivante la veste grafica, ricca di futuristiche costruzioni. KKND (Krush, Kill'n Destroy) vi permette di schierarvi con i sopravvissuti che cercano di tenere insieme sia il sistema (ormai allo sfacelo) che l'ordine. Oppure vi permette di associarvi ai mutanti, nati dopo la classica catastrofe atomica, dalle sembianze talvolta orribili.
In uno scenario da "Daitarn III a fine episodio", con un sacco di macerie tutt'intorno, dovrete scegliere se cercare di ricostruire quello che un tempo era la società, oppure schierarvi col "nuovo" e cercare di creare un sistema impostato su nuovi valori e ideali.
In un periodo di elezioni politiche non poteva essere più appropriato un titolo del genere!
Alcune pecche, però, non fanno di questo titolo un K Gioco. Ad esempio: non c'è la possibilità di creare dei gruppi, di mantenere le formazioni, di proteggere unità e strutture, manca la possibilità di forzare il movimento sulla fanteria per schiacciarla, non c'è il "guard mode", tipico di Red Alert.
Comunque, l'elevata giocabilità permette al giocatore di divertirsi parecchio.

KVOTO: 890

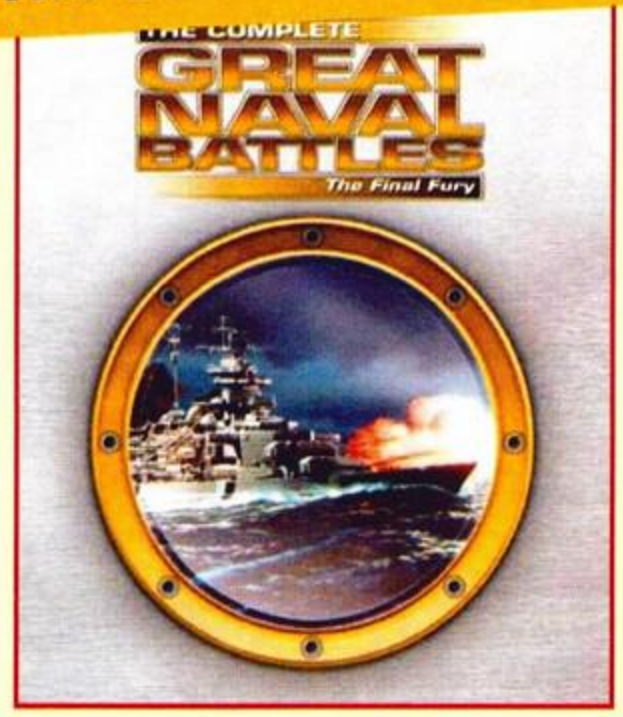
COLD SHADOW

PC CD-ROM

Ho sempre sognato di vedere uno di quei platform game inizialmente prodotti soltanto su console della Disney convertiti per il formato PC; quando poi ho visto Cold Shadow e ho notato che il supporto digitale utilizzato sarebbe stato il solo CD-ROM ho pensato a un ottimo titolo, dalla grafica dettagliata e superfluida ALMENO come le precedenti versioni per console. Mi sbagliavo, e non c'è molto altro da aggiungere. La grafica utilizzata per animare gli sprites è confusa e "pixellosa", soprattutto se giocato a schermo intero (sì, perché da Windows95 lo si può lanciare anche in una finestra ridotta), e il sonoro non offre nulla di nuovo a un genere che è già stato sfruttato a dovere e che da qualche anno è in netta discesa nei favori del pubblico. Inoltre la giocabilità, che dovrebbe fare la parte del padrone, viene a mancare miseramente, facendo accrescere nel videogiocatore medio un senso di frustrazione che continua per tutti i livelli del gioco (e sono tanti!). Avendo provato le versioni su PC di giochi come Re Leone e Aladdin, pensavo che lo standard qualitativo col passar del tempo sarebbe cresciuto, ma con rammarico noto che non è stato così. Quindi? Qualche gag divertente che vi strapperà un sorriso non può far rialzare le sorti di un prodotto che, malgrado il marchio Disney, è, soprattutto per mancanza di innovazione, un titolo non propriamente consigliato, a meno che non siate dei maniaci dei platform, che non badano a "sottigliezze" come grafica, sonoro e giocabilità (ne esiste qualcuno??! BANG! Non più!)

KVOTO: 740

THE COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES



Quattro dei più famosi giochi di simulazione navale della Seconda Guerra Mondiale prodotti dalla SSI sono stati raggruppati nella collezione The Complete Great Naval Battles, che vede l'aggiunta di nuovi scenari e di editor di scenari.

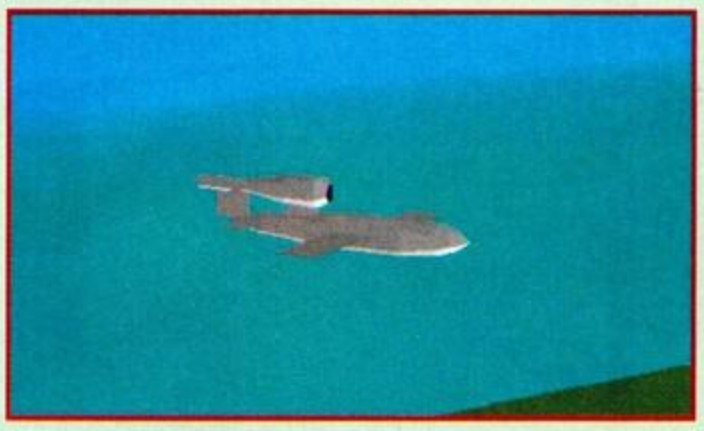
Un esempio? Demise of the Dreadnoughts 1914-1918 è stata inclusa nel pacchetto. Per il suo prezzo contenuto dobbiamo segnalare alcune mancanze, a nostro parere abbastanza gravi. La prima è la totale mancanza di un manuale, che non è stato stampato e prodotto proprio per mantenere il prezzo del pacchetto basso. Sfortunatamente, si sa, i giochi di strategia necessitano di manuali più di qualsiasi altro gioco. Chi acquisterà la collezione, quindi, e non conosce i prodotti inclusi, avrà vita dura per imparare tutti i comandi e le strategie di gioco.

PC CD-ROM

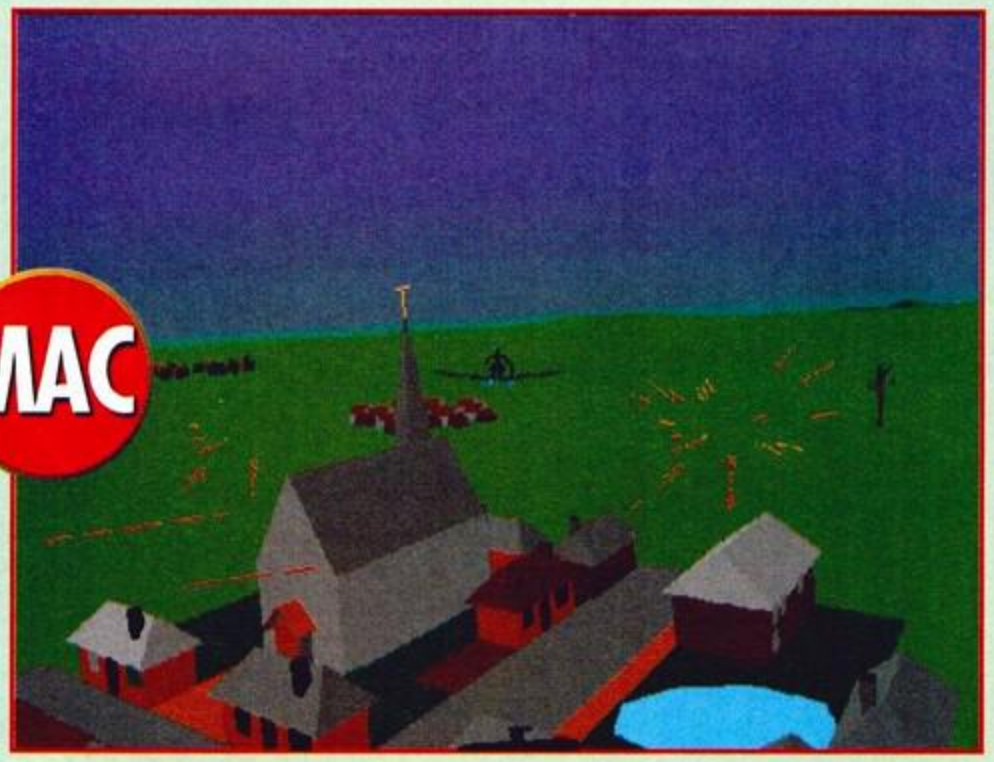
Nonostante tutto, per gli appassionati questa collezione è davvero una chicca, soprattutto se vi siete persi qualche episodio della nota serie. Non è ancora stato stabilito un distributore ufficiale per l'Italia, ma potrete sicuramente trovare il gioco presso i più importanti negozi che vendono videogiochi, oppure prenotarlo al sito www.ssionline.com.

KVOTO: 865

POWER PLAY PACK



La Eidos ha ultimamente sfornato titoli validi per la piattaforma Macintosh. Uno di questi è Out of the Sun, un simulatore di volo che vi permetterà di ripercorrere le gesta di un pilota da caccia con più di 17 aerei della Seconda Guerra Mondiale, attraversando numerosi scenari. Il secondo prodotto sfornato da Eidos è il simulatore di volo Flying Nightmares, dove sarete alla guida di un Harrier. Il terzo titolo, e non stupitevi, è Absolute Zero,



MAC

KVOTO: 885

decisamente ambientato in uno scenario fantascientifico; questo simulatore vi permetterà di combattere con numerosi e pericolosi alieni. Tutti questi prodotti menzionati sono stati inclusi in Power Play Pack, a un prezzo veramente contenuto. Purtroppo anche per questo prodotto non è stato ancora assegnato un distributore ufficiale in Italia, ma lo potrete trovare comunque in un negozio fornito di prodotti videoludici, oppure visitare il sito www.domark.com.

POLITICARDS '96 SOLITAIRE

L'humour è decisamente soggettivo. Ciò che a noi fa ridere, agli altri potrebbe far piangere. Per questo gioco di carte, quindi, ci saranno molti a favore, ma altrettanti contro... Difatti il Pack contiene 21 solitari differenti (dove al posto delle carte classiche si possono trovare le caricature di importanti personalità politiche),

KVOTO: 700

PC CD-ROM

MAC

caricature da usare come desktop, numerosi effetti sonori e animazioni. Il prodotto è ben realizzato, ma siete davvero interessati allo humour politico? Il costo è molto contenuto, e lo potrete vedere in anteprima nel sito Internet www.masque.com, oppure lo potrete trovare in uno dei più forniti negozi di videogiochi della vostra città.

ULTIMO minuto

NOIR

Interamente tradotto in italiano, questo titolo merita davvero una attenta considerazione. L'ambientazione anni '40, l'atmosfera fumosa di una Los Angeles in una calda notte d'agosto vi farà passare momenti di vero thriller.

Jack Slayton è scomparso, e non si trova da nessuna parte. Non era sua abitudine sparire così per diversi giorni senza dire una sola parola. Probabilmente si è infatuato di qualche donzella troppo gelosa e ha avuto qualche noia, oppure stava guardando un revolver dalla parte sbagliata. Rimaneva solamente, come ultima spiaggia, guardare tra gli incartamenti dei suoi ultimi casi per cercare di scoprire chi mai avrebbe potuto farlo fuori dal gioco una volta per tutte.

NOIR vi riporterà nella Los Angeles degli anni '40, calandovi in un thriller da brivido realizzato interamente in BIANCO E NERO! Dallo spionaggio bellico agli oscuri bassifondi di Chinatown, dai seducenti eccessi di Hollywood all'ambiente sinistro e fumoso dei nightclubs dei quartieri più malfamati.

Di sicuro sarà un thriller che appassionerà tutti gli amanti delle avventure giallo/horror, e sul prossimo numero non solo troverete la recensione, ma anche un piccolo aiuto per affrontare più tranquillamente gli eventi del gioco.

ECSTATICA 2

Dal nostro mitico Derek Dela Fuente, ecco in arrivo una super anteprima: ECSTATICA 2. Una avventura alla Tomb Raider, ma con protagonista un maschietto spadaccino che se la deve vedere con mostriciattoli e cattivoni. Sicuramente interessante, l'anteprima prevede una intervista esclusiva a Andrew Spencer, il programmatore di questo stupendo arcade.

NEWS

PROVE SU SCHERMO

ANTEPRIME

K BOX

TNT TRICKS'N TACTICS

MULTIMEDIA

IL FANTASTICO MENSILE DI VIDEOGAMES, CD ROM E DIVERTIMENTO ELETTRONICO

TI OFFRE L'ABBONAMENTO PIU' VANTAGGIOSO.

PER TE

K+CD ROM A SOLE L. 96.000 INVECE DI L. 118.800.

ABBONARSI A K HA MOLTI VANTAGGI

- ☑ **UNO SCONTO DEL 20%**
- ☑ **UNA GARANZIA**
  Prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento
- ☑ **UNA FACILITAZIONE**
  E puoi anche pagare a rate!

Compila, taglia e spedisci oggi stesso questa Scheda di Adesione in busta chiusa affrancata come lettera a:

RCS Rizzoli Periodici
Servizio Abbonamenti
Via Rizzoli, 2-20132 Milano

SCHEDA DI ADESIONE

VALIDA PER ABBONARSI A 12 NUMERI DEL MENSILE K +CD ROM CON IL 20%

SI Mi interessa l'abbonamento annuale (12 numeri) al mensile K+CD ROM con il 20% di sconto. Pagherò il mio abbonamento solo L. 96.000, anzichè L. 118.800, anche in 3 rate mensili di sole L. 32.000. Non invio denaro ora, pagherò solo in seguito, con i bollettini di conto corrente postale che mi invierete.

28797102000

COGNOME .....

NOME .....

VIA ..... **N.** .....

CAP. ..... **LOCALITA'** ..... **PROV.** .....

TEL. ..... / ..... **FIRMA** .....
(del genitore per i minori)

Offerta valida solo per l'Italia e per i nuovi abbonati ogni adesione è sottoposta all'accettazione della casa.

SIMULAZIONE DI MECH

DI ANTONIO PERNA

PC CD-ROM

G-NOME

“La guerra combattuta tra robot è ormai diventato un classico dei videogames; e il titolo di maggior successo del settore è senza dubbio Mechwarrior 2. Ma pare che la 7th Level abbia intenzione di cambiare lo stato delle cose...”

G-Nome è la nuova e più recente proposta nel campo delle simulazioni di combattimento tra Mech, ed è ambientata in un contesto nuovo e stimolante. Vediamo cosa ha da offrire questo nuovo gioco agli appassionati.

UN BACKGROUND COMPLESSO

Il quarto pianeta del sistema Omicron Reticuli, conosciuto con il nome di Ruhelen, è il terreno dove si combatte una durissima guerra combattuta su una scala di proporzioni galattiche; e voi ci siete proprio nel mezzo! Ruhelen è la patria di quattro fiorenti civiltà, ciascuna in competizione con le altre per ottenere il miglior sfruttamento delle ricche risorse minerarie presenti nel sistema Omicron e in quello limitrofo: Reyman Spiral.

Un magnifico Lion in tutta la sua prorompente potenza. Ma perché è trasparente? Forse si tratta di un qualche congegno di mascheramento?

La scoperta di un nuovo pianeta, Phygos, ha scatenato la competizione per la sua conquista e la colonizzazione. Chi arriverà per primo avrà a disposizione innumerevoli risorse da sfruttare. Lo squilibrio politico portato dalla scoperta di Phygos ha spinto le due razze più forti, gli umani e gli Scorp, ad abbandonare lo status di pace imposta dalle necessità di coesistenza a stretto contatto, e ha dato il via alla corsa agli armamenti.

Il momento in cui la pace non potrà più essere mantenuta si sta avvicinando rapidamente. E da qui incomincia la vostra storia.

Gli Scorp sono riusciti a mettere a punto una nuova arma, tecnologicamente molto avanzata, che una volta completata riuscirà a dare un vantaggio militare incolmabile ai rivali degli umani, decretandone la sconfitta. La nuova arma è un derivato bio-meccanico, una macchina costruita geneticamente, che è stata classificata con la sigla G-Nome; di più non si sa, dal momento che il progetto G-Nome è coperto dal segreto più impenetrabile.

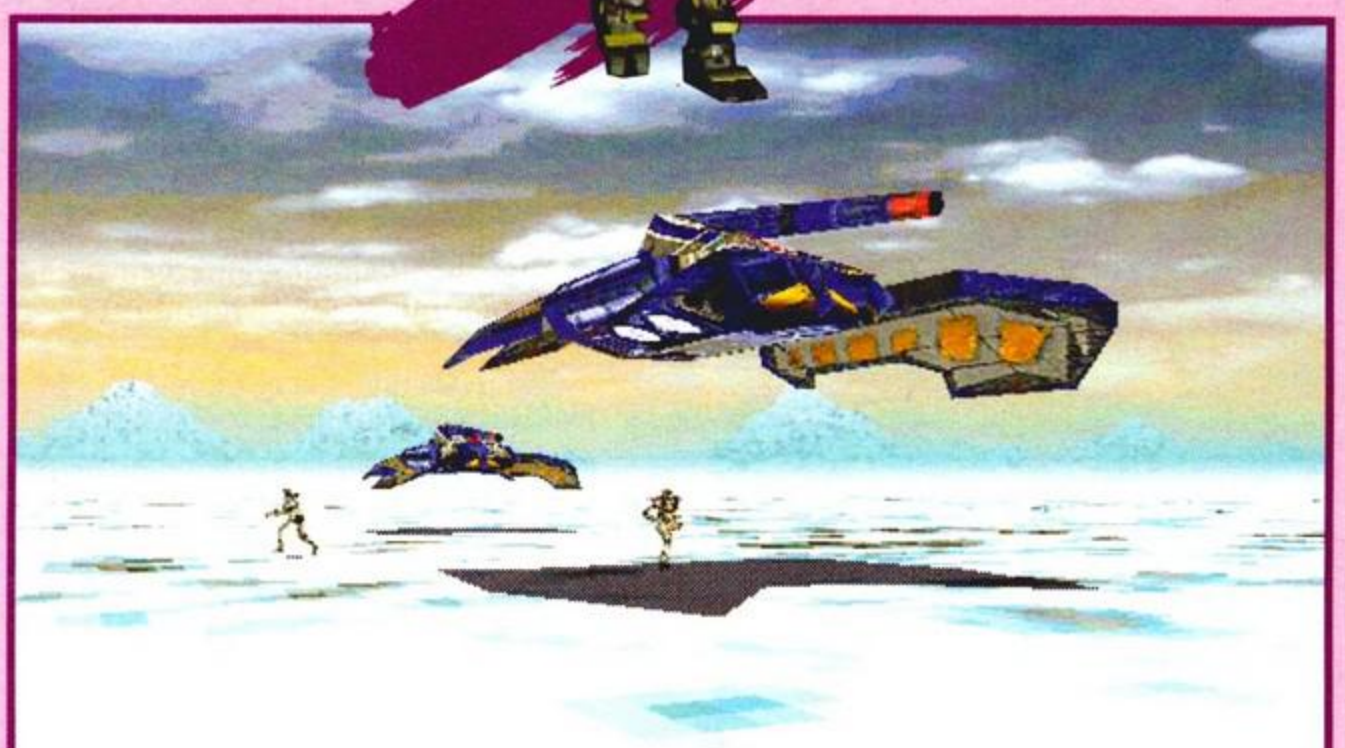
Gli sforzi dell'esercito sono ora rivolti al ritrovamento della base scientifica dove viene sviluppato il progetto G-Nome, per raderla al suolo e impedire l'avvio della

GRANDIOSO

Una bella scena in pieno combattimento. Il movimento del fuoco è particolarmente ben riuscito.

produzione di massa della nuova arma.
Il che significa dover rompere gli indugi per avventurarsi in profondità nel territorio degli Scorp su Ruhelen, senza però far ricadere sugli umani la colpa del primo intervento armato che ha dato inizio al conflitto.
Pertanto la caccia al G-Nome verrà eseguita da un piccolo commando, che si dovrà infiltrare segretamente in territorio nemico.
A capo della missione viene scelto il sergente Joshua Gant, il miglior pilota dell'alleanza, esperto nel controllo di qualsiasi mezzo da combattimento.

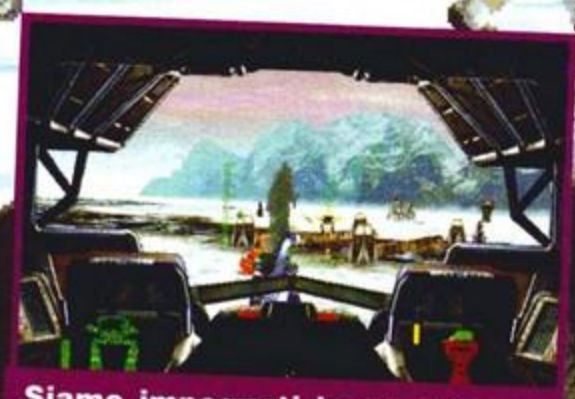
quasi tutto il pianeta affrontando combattimenti sul campo, imprevisti, imboscate e persino tradimenti. Se invece parteciperete a G-Nome in modalità multiplayer, potrete decidere di sposare la causa di una qualsiasi delle quattro razze per affrontare furibonde battaglie contro altri giocatori, in modalità deathmatch, o anche in collaborazione con una squadra di alleati contro un gruppo avversario. Questo fa di G-Nome un titolo molto valido e decisamente diverso a seconda della modalità che intendete giocare.
Ciò che però non cambierà è il fulcro



Ecco alcuni dei rari mezzi volanti utilizzati in appoggio alle forze di terra. Si tratta quasi sempre di hovercraft.

TNT in pillole

Evitate accuratamente gli scontri frontali con il nemico; l'aggiramento e l'attacco da due lati diversi è sempre la soluzione migliore per eliminare un osso duro. Inoltre, cercate sempre di trovare un riparo da dove sparare e poi coprirvi, per evitare di venire investiti da troppo fuoco nemico. Come in Mechwarrior, cercate di colpire le gambe degli Hawc 'bipedi' per immobilizzarli e finirli con comodo; per i quadrupedi e i mezzi cingolati, invece, concentratevi sulle cabine di pilotaggio.



Siamo impegnati in un attacco serrato a una base nemica; la torretta che abbiamo preso di mira è ormai quasi distrutta.

potrete caricare con quattro sistemi d'arma differenti, per poi fare tabula rasa di ogni possibile ostacolo quando verrà il momento di premere il grilletto.
L'azione viene seguita dall'interno dell'abitacolo del

Qualcuno ci ha fatto saltare l'Hawc, e ora dobbiamo girare a piedi per i relitti, in cerca di un altro mezzo.

A CIASCUNO LA SUA STRADA

Se intendete giocare a G-Nome da soli, allora vestirete proprio i panni di Joshua Gant; partendo dal confine con i territori degli Scorp, e a conoscenza solo di pochi dettagli che riguardano l'operazione, dovrete imbarcarvi in questa difficile missione che vi porterà in giro per

dell'azione: la guida degli Hawc in battaglia. Hawc è l'acronimo per Heavy Armor Weapons Chassis, e indica il veicolo che andrete a utilizzare in battaglia: in pratica si tratta di enormi Robot (o Mech, se preferite), che vostro Hawc, dotato di tutti i comfort e delle più sofisticate attrezzature per la guerra elettronica. A parte l'HUD (Head Up Display) che avete già imparato a conoscere dai simulatori di volo, avrete a disposizione

Nota bene

Le alternative a G-Nome sono principalmente tre. Il decano del genere è Mechwarrior 2, dell'Activision, di cui è disponibile anche un disco di missioni aggiuntive. Apprezzabile è anche EarthSiege 2, della Sierra, sempre centrato sui combattimenti tra mech. Se vi interessano anche gli aspetti commerciali e gestionali potrebbe piacervi anche l'ultimo Mechwarrior: Mercenaries.

VEICOLI

Passiamo in rassegna alcuni dei mezzi con cui avremo a che fare durante il gioco, tanto per farsi una prima idea di cosa dobbiamo aspettarci sul campo di battaglia.

UNION TACTICAL DEFENSE HAWC

Soprannominato Rampage, questo mech costituisce la spina dorsale delle forze militari umane. E' il mezzo che userete più spesso e combina una buona manovrabilità a un arsenale più che sufficiente per affrontare anche le missioni più insidiose. Purtroppo non è dotato di scudi particolarmente resistenti.

SCORP TACTICAL DEFENSE HAWC

Il Predator sarà il vostro principale antagonista durante i combattimenti, ed è l'equivalente Scorp del Rampage terrestre. Il Predator monta un numero inferiore di armi, anche se più potenti, è più lento, ma anche più corazzato rispetto al Rampage. Un valido e pericoloso avversario.

UNION HEADQUARTER BUILDING

E' il centro nevralgico dell'organizzazione militare di una base, e deve essere difeso a qualunque costo quando viene attaccato.

UNION SOLDIER

I soldati sono piccoli rispetto alle dimensioni di un Hawc, ma organizzati in gruppi possono causare più di un fastidio, specialmente se vengono equipaggiati con armamenti pesanti. Sono anche in grado di prendere il comando dei mezzi da combattimento abbandonati. Anche a voi potrebbe capitare di trovarvi nella situazione di abbandonare il vostro Hawc... Pensateci!

SCORP AIRBORNE INSURGENCE PLATFORM

I mezzi volanti che si incontrano nel gioco sono molto pochi, e nella maggior parte dei casi si tratta di hovercraft e non di veri e propri aerei. Il più delle volte vengono utilizzati come veicoli di trasporto o come mezzi di appoggio nelle situazioni più spinose. Cercate di abbatterli al più presto, per evitare che scarichino il loro contenuto sul campo di battaglia.

SCORP IMPERIAL WARRIOR

E' l'equivalente del soldato umano; sono più alti, più lenti, armati alla stessa maniera, e sono decisamente più aggressivi.
Farne polpette sarà un piacere particolarmente gustoso da assaporare.

SCORP RESEARCH LABORATORY

I laboratori segreti di ricerca genetica sono il vostro bersaglio ultimo, e lo scopo principale della vostra ricerca. E' proprio in queste installazioni che è in corso di sviluppo il progetto G-Nome che voi dovete assolutamente mandare a monte. La guerra è già abbastanza dura così com'è, senza lasciare agli Scorp un altro vantaggio.

UNION HEAVY ASSAULT HAWC

Qui si comincia ad andare sul pesante. Il Lion è l'unità d'assalto di punta in dotazione all'esercito degli umani. Dall'aspetto imponente, questo colosso è il più veloce Hawc a vostra disposizione, quello di gran lunga più corazzato e dotato dell'arsenale più sconvolgente...Quando vedo certe cose mi commuovo.

UNION ARMORED SUPPORT VEHICLE

Il Titan è l'ultima evoluzione tecnologica dei vecchi carri armati, e con le due massicce bocche da fuoco di cui è dotato è in grado di fornire un aiuto strategico sul campo di battaglia non indifferente. Pur essendo moderatamente veloce non è fornito di una corazza troppo resistente. Però quando spara può fare molto male.

un sistema di monitoraggio degli armamenti, che vi segnala quante munizioni avete ancora da sparare e se le armi sono in buono stato (non dovrete farle surriscaldare sparando a raffica), un radar, un sistema di comunicazioni e due holo display. Questi ultimi sono degli ologrammi che rappresentano il vostro Hawc e il suo stato di salute, così come quello del bersaglio che avete al momento sotto tiro. Valutando l'aspetto degli ologrammi saprete sempre quando è il momento di fare la voce grossa, e quando invece sarebbe meglio trovare un riparo. Come in Mechwarrior 2, infatti, gli Hawc subiscono i danni localizzati nel punto in cui vengono colpiti, e non è detto che perdendo un braccio e parte del busto vi dobbiate arrendere al nemico. Se poi proprio vi dovessero fare a pezzi l'Hawc, potrete sempre farvi una passeggiata e andarne a rubare un altro.

Alla vostra destra potete ammirare un grazioso missile 'griffato' in volo verso il suo bersaglio finale, che ha ormai i minuti contati... Rabbrividiamo!

PIACERE, ARSENIO LUPIN

Avete proprio letto bene. Se il vostro mezzo dovesse venire danneggiato eccessivamente durante gli scontri potreste sempre abbandonarlo, uscire dall'abitacolo e, armati solo di un semplice fucile, cercare di rubarne un altro. Non che sia una cosa facile, ma è sempre meglio che saltare in aria quando il vostro Hawc viene ridotto a brandelli! Un altro aspetto fondamentale del gioco, sia in modalità singola sia in multiplayer, è la possibilità di comunicare via radio con i vostri compagni. Grazie a un comodo menu gestito tramite i tasti funzione potrete anche inviare degli ordini ai vostri alleati per riuscire a coordinare qualche operazione combinata, cosa che diventa indispensabile se giocate in multiplayer organizzati in squadre. Non c'è molto altro da aggiungere: la varietà dei mezzi e delle armi da utilizzare è notevole e decisamente accattivante (ogni Hawc ha un suo abitacolo particolare), così come la storia che accompagna il susseguirsi di ogni missione, in grado di creare un contesto attraente dove si sviluppano gli eventi. La giocabilità è ottima, con un sistema di controllo semplice e immediato che garantisce la perfetta padronanza del mezzo che state guidando, e con un buon livello di sfida offerto dalle numerose missioni. Quindi G-Nome è un gioco molto bello, strutturato in maniera intelligente, con qualche buona idea di fondo e una longevità notevole, specie in modalità multiplayer.
Passiamo ora all'angolo della tecnica.

GRAFICA MOLTO BELLA, MA...

La realizzazione grafica di G-Nome non lascia spazio a moltissime critiche. Gli Hawc e le strutture delle basi militari sono realizzate splendidamente, con grande ricchezza di dettagli e texture fantasiose e azzeccate. Inoltre i movimenti di ogni mezzo sono stati studiati approfonditamente e riprodotti con una notevole

RAZZE

Facciamo una bella panoramica sulle quattro razze che vivono a contatto di gomito (e pestandosi i calli) sul pianeta Ruhelen.

UMANI

Originari del pianeta Terra, sono dotati di una buona tecnologia di base e di capacità meccaniche avanzate. Dispongono inoltre di una rete spionistica molto efficiente, infiltrata nel cuore delle altre razze. L'arsenale degli umani è fonte di preoccupazione per le altre razze, e soprattutto con gli Scorp i rapporti diplomatici sono tutt'altro che buoni.

SCORP

Provenienti da Entarea, sono di temperamento aggressivo e dispotico, e dispongono di mezzi di assalto meccanizzati molto validi e letali. La forza bruta dell'esercito Scorp è fondata su un'unità di assalto pesante che ricorda nell'aspetto gli scorpioni originari del pianeta Terra (da cui il nomignolo Scorp). Sono dotati di ottimi mezzi da combattimento a distanza e sono portati più ad attaccare che a difendere.

DARKEN

Proveniente dal pianeta Sstahh, i Darken sono un popolo minuto e non aggressivo, che si è visto progressivamente circondato da razze più prepotenti come gli Scorp e gli Umani. Il loro arsenale non è molto vario, ma gli Hawc da combattimento leggeri su cui è organizzato il loro sistema difensivo sono degli avversari duri da sconfiggere, soprattutto grazie alla loro pesante corazza protettiva.

MERC

Originari del pianeta Bendia, i Merc sono da sempre una razza di mercenari, che ha sfruttato nel tempo le tecnologie apprese da altre fonti. Dal momento che si occupano di trafficare armi con tutte le razze presenti nel sistema, l'arsenale dei Merc è il più imponente e diversificato di tutti, anche se il meno equilibrato.

Questo gruppo di mezzi degli Scorp stanno facendo buona guardia all'installazione sullo sfondo... Deve trattarsi di qualcosa di importante.

Gli elementi del paesaggio, per esempio, rendono bene finché sono a una certa distanza, ma se vi avvicinate troppo potrebbero perdere in definizione (come le texture del terreno che diventano troppo cubettose). Aspettiamo, dunque, una patch per le schede 3D (MMX o 3DFX). Altra pecca che mi ha infastidito è l'impossibilità di arrampicarsi sui rilievi; i livelli dove vi potrete muovere sono quasi sempre pianeggianti, e non è possibile salire sui fianchi delle montagne per guadagnare una posizione più vantaggiosa per uno scontro a fuoco.

attenzione alle animazioni, che risultano così molto piacevoli e realistiche a vedersi. L'andatura ondeggiante degli Hawc più pesanti, e la naturalezza con cui ammortizzano ogni passo, richiama alla memoria il modo di camminare dei mezzi corazzati imperiali visti nel film Il Ritorno dello Jedi, e non può non piacere. Inoltre il motore grafico del gioco è già stato ottimizzato per sfruttare al meglio le eventuali risorse hardware messe a disposizione da una scheda grafica 3D come la Mystique, o le potenzialità del nuovissimo chip MMX della Intel. La ricchezza dei dettagli, l'aspetto realistico dei mezzi e delle loro animazioni, la fluidità dei movimenti, sono tutti aspetti molto positivi della grafica di G-Nome; ma c'è anche qualche magagna in agguato.

Ma si tratta di dettagli, il più delle volte trascurabili non appena si entra nel vivo dell'azione e ci si lascia coinvolgere dal dinamismo dei combattimenti.
Nel complesso, quindi, G-Nome è sicuramente un ottimo titolo, con un'ottima grafica e un sonoro davvero esaltante (splendide le musiche), capace di coinvolgere e divertire a lungo; inoltre la 7th Level ci ha assicurato che entro fine marzo uscirà la versione italiana del programma (gioite), e in anteprima vi mostriamo alcuni screens della versione localizzata. Il motore 3D presenta qualche difetto che impedisce al gioco di diventare un classico assoluto, ma per il divertimento che riesce a offrire si guadagna ampiamente la qualifica di Kgioco.
E scusate se è poco! **K**

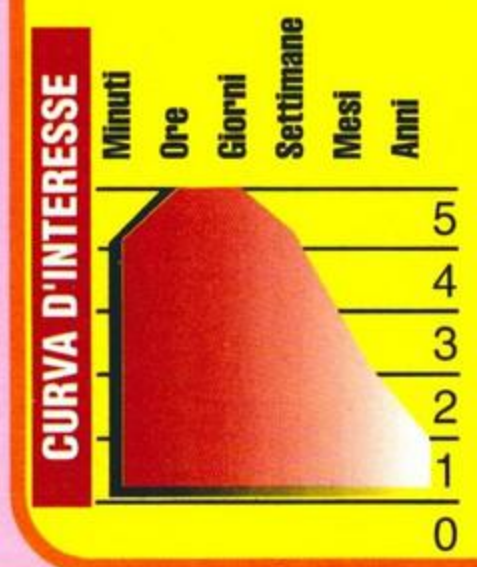
G-NOME

Genere: Simulazione di Mech
Casa: 7th Level
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Il minimo che vi occorre per salire a bordo del vostro mech è un Pentium 120 con 16 MB di RAM, Windows 95, 30 MB liberi su hard disk, un CD-ROM 4x, scheda SVGA e una scheda sonora. E' supportato l'uso del joystick.

K VOTO 910



SPARATUTTO 3D

DI RICCARDO ROSSIELLO

DIE HARD Trilogy

“Immergiamoci in uno splendido sparatutto emulando le gesta del mitico e affascinante Bruce Willis, in tre episodi che vi lasceranno senza fiato. Da giocare anche con l’ausilio di schede 3D.”

Visto che ormai al classico “2 in cambio di 1” non ci credeva più nessuno (tanto, più bianco di così non si può!), quelli della Fox Interactive hanno sparato addirittura un “3 in cambio di 1”... e voglio vedere chi ha coraggio di dire di no!

Al contrario infatti di quanto accaduto con i film interattivi, stavolta non avrete un solo gioco frammentato in 6 o 7 Cd-Rom (swap, swap...), ma tre giochi in un solo Cd: un vero affare! L’occasione ve la offre Die Hard Trilogy: la conversione per PC di uno dei maggiori successi per PlayStation della scorsa stagione.

Die Hard... mmmmh, dove ho già sentito questo titolo? Ma non era quel film interpretato da Bruce Willis, nel quale faceva la parte di un poliziotto sfigato, che meno le cercava e più le trovava? Proprio quello. Una pellicola, o meglio una trilogia, che ha sbancato i botteghini dei cinema, e che alla Fox Interactive sperano possa ripetersi anche con le casse dei computer-shop. Pensate: tra i tanti siti Internet dedicati a questa serie di film, ne abbiamo trovato persino uno, nel quale sono downloadabili i suoi “momenti sonori” salienti, pazientemente riconvertiti in formato wav (se non ci credete, provate a digitare l’indirizzo: www.personal.umich.edu~geordyg/diehard.html).

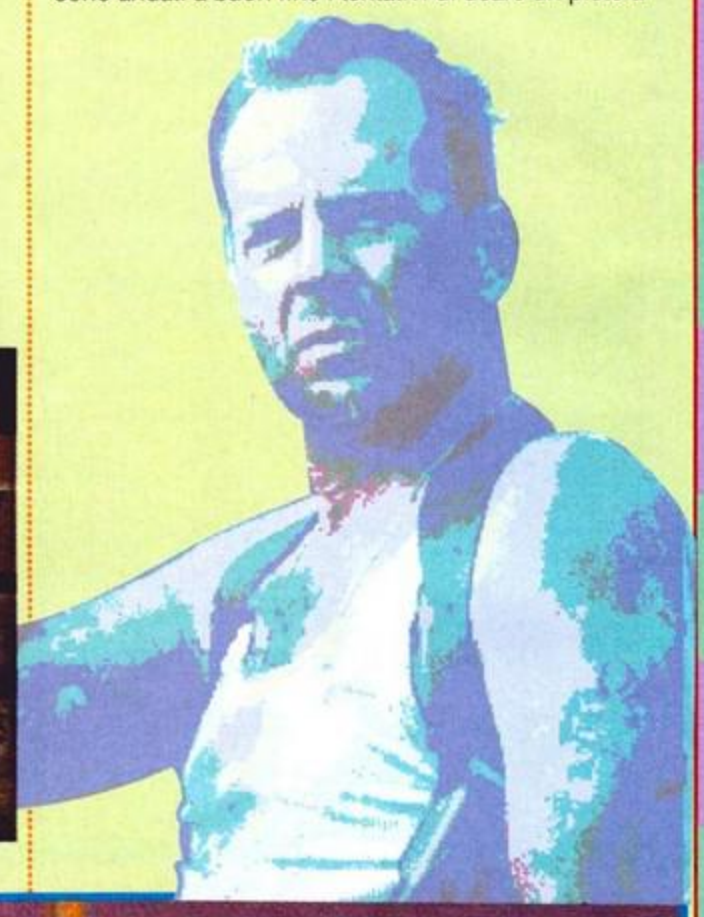
Ora, però, bando alle ciance. Sento uno strano brusio provenire dal lettore di Cd-Rom, e ho come l’impressione che Die Hard Trilogy stia scalpitando per esplodere sullo schermo.

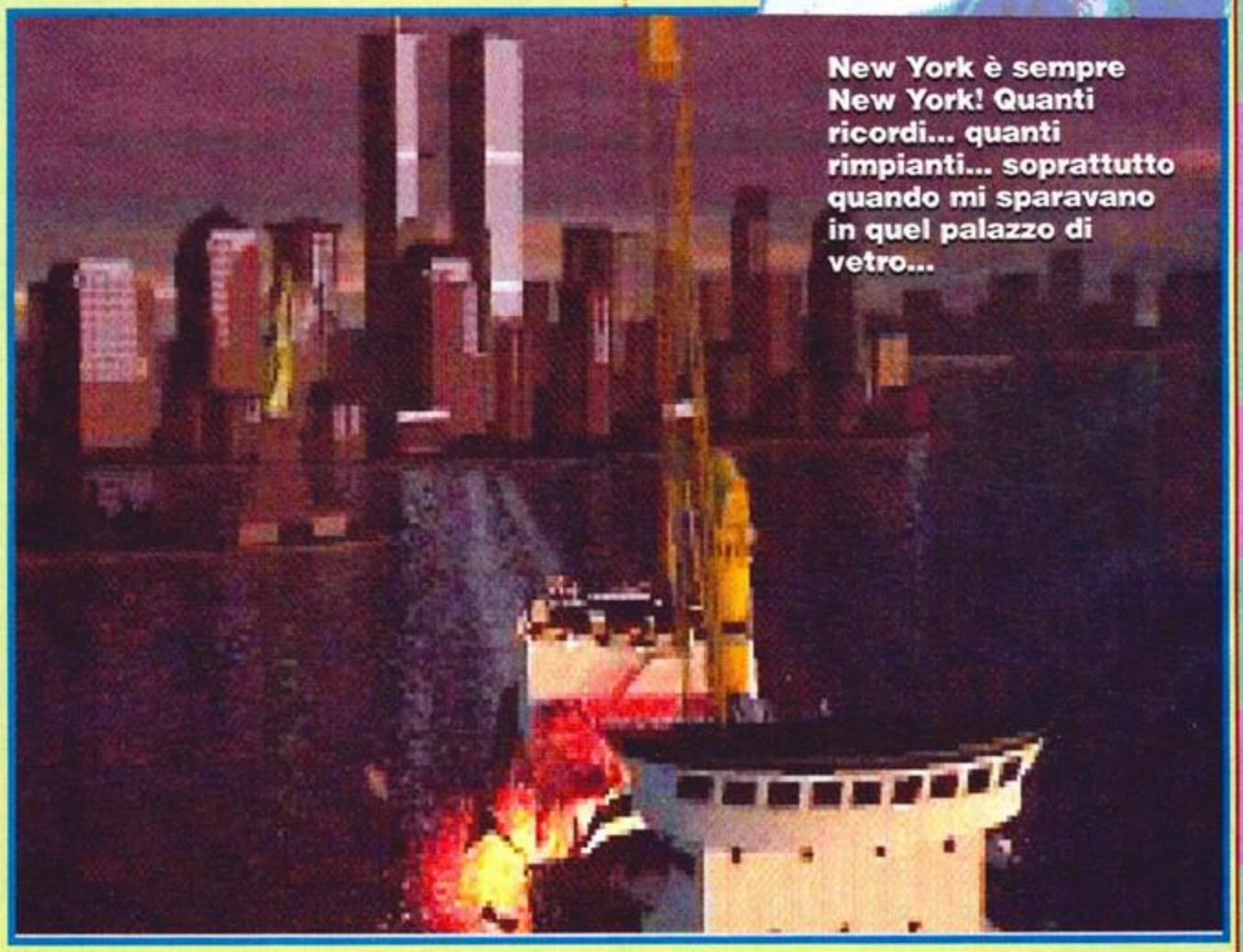
“IL MENU, PER FAVORE!”

Innanzitutto, due buone notizie. Le tre avventure raccolte in Die Hard Trilogy possono essere giocate liberamente, senza dover rispettare alcuna sequenza (oltretutto, sono autoconclusive). Possono essere salvate, inoltre, in qualsiasi fase di gioco, e non come succede spesso, a fine livello.

La prima vera schermata, quindi, vi permetterà di accedere direttamente a uno degli episodi, oppure di entrare nel menu delle opzioni, che si segnala per le scelte davvero molto sofisticate. Qui, infatti, oltre a fare le consuete regolazioni degli effetti audio e della musica, nonché a salvare e richiamare le partite, potrete scegliere tra numerose risoluzioni video, abilitare la correzione della prospettiva e ampliare o restringere l’orizzonte della visione di McClaine. Sempre da questo menu, infine, potrete addolcire le texture, oppure segnalare all’engine del gioco se possedete una scheda 3D accelerata, oppure una CPU con tecnologia MMX.

Il controllo, invece, avviene perlopiù attraverso la tastiera e/o il mouse (ogni episodio ha dei comandi leggermente differenti, come vedremo tra poco), oppure, in alternativa, con il joystick o il gamepad. Nel terzo episodio, che è un tipico arcade di guida, siamo riusciti persino a giocare con un piccolo volante, l’Analog Steering Wheel della Mad Catz, mentre non sono andati a buon fine i tentativi di usare un pistola





APPASSIONANTE

PC CD-ROM

con il secondo, un veloce shoot'em up.
Al classico grido quindi di "Siori e siori, mi voglio rovinare...", ecco quindi a voi il...

LOTTO N°1: DIE HARD

Se avete visto al cinema o in tv Trappola di cristallo, almeno per quello che riguarda la trama non avrete molto da scoprire. Lo scopo di questa prima missione, infatti, è quello di sgominare una banda di terroristi (che più tardi si scopriranno essere degli astuti ladri),

che durante i festeggiamenti per il Natale si sono impossessati di un intero grattacielo, prendendo in ostaggio i suoi ospiti. Il vostro compito, quindi, potrà dirsi concluso solo quando avrete liberato questi ultimi, e quando avrete opportunamente ridotto in minuscoli pezzettini tutti i terroristi. In ogni livello dovrete esplorare quatti quatti un piano dell'edificio, uccidere i vostri nemici e raggiungere l'ascensore che vi porta al piano superiore. Durante il percorso, inoltre, troverete grandi quantità di bombe e granate che vi aiuteranno a fare piazza pulita. Ma attenzione: dopo aver ucciso l'ultimo terrorista nascosto su quel piano, avrete solo trenta secondi per raggiungere l'ascensore. Dopodiché - booom! - esploderà la carica che quei simpaticoni hanno nascosto per premunirsi da qualsiasi imprevisto.
Complessivamente, dovrete affrontare trenta piani, che equivarranno a trenta differenti livelli di gioco. La vostra missione, infatti, comincerà proprio dalla

locazione più in basso: il garage (Fortuna che gli ascensori funzionano perfettamente, altrimenti sai che sudata!).
La visione di gioco è tipo Fade to Black (di spalle e dall'alto), caratterizzata da una strana grafica, che per non farvi perdere il controllo del personaggio tende a far sparire improvvisamente i muri. Durante l'esplorazione, inoltre, sarete aiutati da un radar che vi segnalerà i vari obiettivi con una serie di colori: il blu per gli ostaggi (la cui libertà vi darà dei bonus), il rosso per i terroristi, il giallo per segnalare le armi o gli oggetti da raccogliere (troverete anche del cibo e dei Medical Kit) e infine il rosso lampeggiante. Questo apparirà solo quando avrete ucciso l'ultimo terrorista, trenta secondi prima che esploda la bomba di fine livello.
Sul monitor, poi, compaiono il punteggio, il numero degli ostaggi salvati e dei terroristi uccisi, nonché le munizioni disponibili nell'arma primaria e in quella secondaria.

LOTTO N°2: DIE HARDER

Il secondo episodio è ispirato alla trama di 58 minuti per morire. Siamo quindi nuovamente alle prese con una banda di terroristi (veri stavolta), che hanno preso il controllo di un intero aeroporto (dirottare un aereo evidentemente, era troppo poco!). Che, guarda un po', è proprio quello di Dulles, vicino Washington, dove tra non molto dovrebbe atterrare l'aereo sul quale viaggia la moglie di McClane. A volte, com'è piccolo il mondo!
La visione stavolta è in prima persona, con il mirino dell'arma da fuoco in bella vista sullo schermo: come in Virtua Cop, o il vecchio Operation Wolf.
Sullo schermo, inoltre, compaiono il punteggio progressivo, l'indicatore delle munizioni e il numero di vite che vi rimangono a disposizione. Per il resto, idem come sopra, comprese le armi da raccogliere,

TNT in pillole

Siamo all'epilogo dell'aeroporto. Cara, aspetta... ora ti salvo io... forse...

In tutti gli episodi, fate grande uso del radar e dei bonus. Nel primo in particolare, quando gli avversari vi attaccano da più fronti, cercate di sfruttare le capriole laterali: solo voi sapete farle così! Cercate inoltre di raccattare tutte le armi e gli esplosivi disponibili: sarebbe davvero un gran peccato lasciare lì tutto quel ben di Dio! Usate con intelligenza, infine, le bombe fumogene, che hanno il potere di disorientare i terroristi e renderli facile preda del vostro mirino.

Ma è possibile che riesca mai a gettarmi nei guai in un'isola delle Hawai?

gli ostaggi da liberare e i bonus screen.

LOTTO N°3: DIE HARD WITH A VENGEANCE

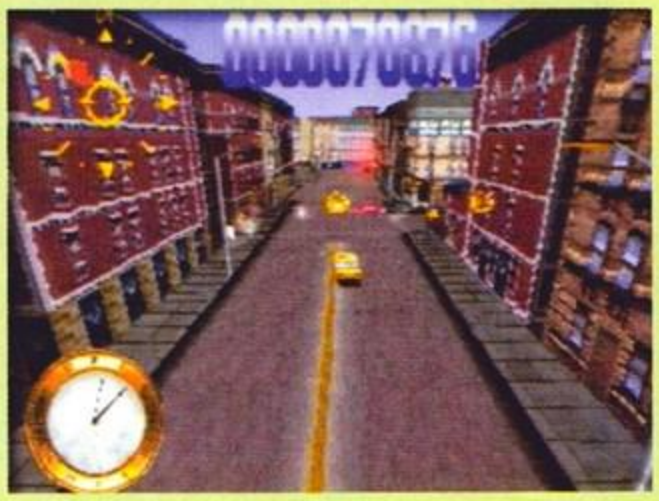
La trama di Die Hard with a Vengeance è invece quella dell'ultimo film della serie: Die Hard: duri a morire... Il che ci rammenta, se mai ce ne fosse stato bisogno, che noi italiani, con i titoli dei film, siamo dei grandi casinari: siamo riusciti infatti a titolare l'ultimo film della serie col nome del primo... che avevamo pensato bene di ribattezzare come ci pareva. Chiusa parentesi.
Stavolta, McClane dovrà fronteggiare un pazzoide che si è divertito a disseminare per le strade di New York una moltitudine di bombe a tempo. Insomma, ha deciso di fare la "Grande Mela flambé".
Per mandare all'aria questo piano pazzesco, non dovrete far altro che saltare su una delle quindici macchine disponibili e partire all'impazzata,

Nota bene

Per quello che riguarda il sistema di gioco, il primo e il secondo episodio di Die Hard sono vicini soprattutto agli shoot'em up dotati di mirino, come Virtua Cop e il vecchio Operation Wolf. Il terzo episodio, invece, potremmo considerarlo un ibrido tra RoadWarrior (il seguito di Quarantine... tanto erano uguali!), e le corse a tempo, come OutRun. Il meccanismo "trova la bomba e scappa al prossimo livello", comune a tutti e tre, richiama alla mente invece Alien Breed.

Dal film al game, e dal game...

Diciamo la verità: l'idea di trasporre una serie di film di successo in un videogame, sa un po' di muffa. La lista completa dei tentativi precedenti, infatti, comprende almeno una ventina di titoli. Si potrebbe partire da quelli della Disney (quasi una saga): La Bella e la Bestia, Il re Leone, Aladdin...; passando per Roger Rabbit, Jurassik Park, Cool World, Batman, The Movie, Il Tagliaerbe, Independence Day, Nirvana...; per finire con quelli che si ispirano più o meno liberamente ad alcuni personaggi del grande schermo: le tartarughe Ninja, i Blues Brothers, Indiana Jones, il mondo di Star Wars e quello di Star Trek, il recente Alien Trilogy...
Quasi sempre, però, con la sola esclusione dei mitici titoli della LucasArts, di Nirvana e delle mitiche avventure di Spok e soci, si tratta di platform game di medio livello o di avventure spicciole, collegate ai film come lo potrebbero essere un cappellino o una maglietta.
L'altro piatto della bilancia, invece, resta sproporzionatamente vuoto. A eccezione infatti di "The Super Mario Bros", con l'attore Bob Hoskins nel ruolo del famoso personaggio della Nintendo, non mi viene in mente nessun altro titolo (sarà l'arteriosclerosi...). Che gli sceneggiatori abbiano un'antipatia per i videogames? Peccato, perché un film ispirato a Monkey Island o a Gabriel Knight l'avremmo visto proprio bene...



sfrecciando per le vie affollate di Chinatown o sulle stradine di Central Park, alla ricerca delle bombe. Una missione da compiere sul filo del rasoio, nella quale fortunatamente troverete un ottimo aiuto in una sorta di bussola-rilevatore, che vi segnalerà l'ordigno più vicino. Sempre sullo schermo, inoltre, avrete bene in vista il tempo che manca all'esplosione, e il punteggio totalizzato.
Il punto di vista è direttamente da dentro l'abitacolo (spettacolare, ma poco pratico), oppure da dietro la macchina (decisamente consigliato). Mentre i comandi sono proprio quelli tipici negli arcade di guida: acceleratore, freni, clacson, turbo... e persino il freno a mano: che permette di fare nella maniera più dissennata (e divertente) le curve di 90 e 180°. Anche su questo percorso, poi, troverete una serie infinita di bonus point: dalla Nitro, agli Extra point... agli EMS; dei bonus particolari che consentiranno di accodarvi a un'ambulanza, e sfruttare così il varco che essa aprirà nel traffico.
po'. Il duello è avvincente e frenetico, e anche se spesso vi spiaccicherete con l'auto contro qualche palo, vi ritroverete a giocarlo più e più volte.
Quello che non ci convince troppo, invece, è la grafica. Il primo episodio, infatti, pure con le texture addolcite, è sì fluido, ma anche parecchio "pixelloso". Quando McClaine viene colpito dei terroristi, inoltre, sembra più che altro che riceva delle secchiate di pomodoro: decisamente inattendibile. Per quanto riguarda il secondo invece... idem come sopra. Mentre il terzo ricorda gli scenari un po' piatti e le macchine squadrate di uno dei giochi meno riusciti della Gametek: RoadWarrior.
"Ma non sarà che avete visto il gioco in bassa definizione?" potrebbe dire qualcuno. Verissimo, ma aggiungiamo che in Die Hard Trilogy l'alta definizione è solo... virtuale: senza una scheda 3D o un processore con tecnologia MMX, infatti, potete tranquillamente scordarvela. E anche in questo caso, le cose non cambiano di molto.
Peccato, perchè di sicuro un poco più di attenzione, nella fase di conversione, avrebbe potuto alzare parecchio il nostro voto finale, e suscitare un po' più di entusiasmo.
In definitiva, un gioco molto divertente, ma tecnologicamente non al top.

K

Si ringrazia PERGIOCO - tel. 02/29524256

Mirare... puntare... FUOCO!

IMPUTATO, ALZATEVI!

Questi i fatti. Ora, proviamo a tirare le somme.
Le tre sezioni di Die Hard Trilogy sono abbastanza impegnative, tali almeno da garantire al gioco una longevità più che buona.
Soprattutto l'ultima dovrebbe riuscire a tenervi impegnati un bel

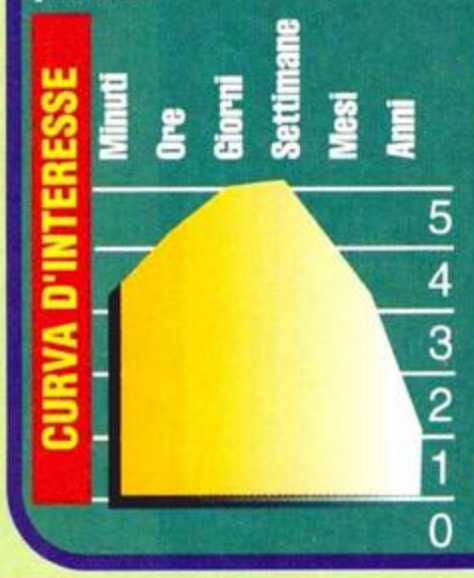
DIE HARD TRILOGY

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Fox Interactive
Sviluppatore: Interno

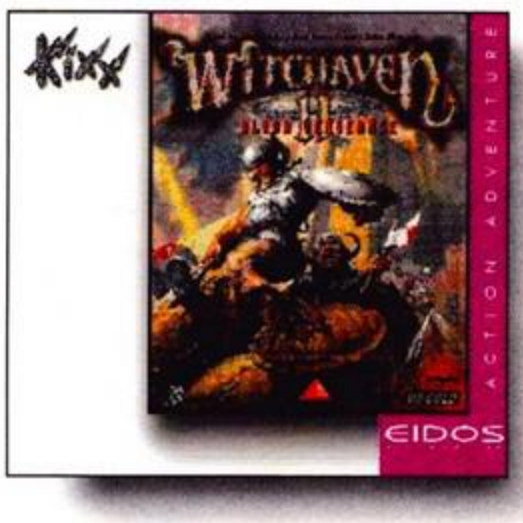
PC CD-ROM

Le caratteristiche riportate sulla fascetta sono abbastanza vicine al vero. Con un Pentium 120, e 16 Mb di RAM, non si notano particolari rallentamenti (in bassa definizione naturalmente). Se poi avete una scheda grafica 3D accelerata, o un processore con tecnologia MMX, forse potete fare un pensierino alla definizione più alta.

K VOTO 880



MINIMO PREZZO



MASSIMA QUALITÁ

LINEA KIXX... UNA LUNGA SERIE DEI PIÙ GRANDI SUCCESSI
DEGLI ULTIMI TEMPI, SELEZIONATI PER IL TUO DIVERTIMENTO...
A PREZZI STRABILIANTI... CHI LI VUOLE... ADESSO PUÒ!!

EIDOS INTERACTIVE

PC CD ROM

KIXX

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

HALIFAX

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Tutti i diritti sono riservati e appartengono ai legittimi proprietari.

SIMULAZIONE DI VOLO

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

PC CD-ROM

FLYING CORPS

"Basta con i missili intelligenti, le bombe stupide, i radar sapienti e gli aerei invisibili! E' ora di tornare alle origini! Flying Corps vi offre la possibilità di affrontare un duello aereo come originariamente era stato concepito: abilità, strategia, intelligenza, astuzia... e pallottole!"

Ogni tanto ci vuole! E' da un po' che il mercato non offre più interessanti spunti sul fronte dei simulatori di volo, se si esclude Jet Fighter III. Paradossalmente, un ritorno alle origini è proprio quello che ci voleva per dare una ventata di freschezza a un mondo che, con titoli come EF 2000, la saga di USNF e F 22 era arrivato al suo massimo livello espressivo. Commercialmente parlando, poi, la mossa è azzeccatissima, se si pensa che è come entrare in un nuovo genere di giochi. Per gli appassionati dei simulatori, cosa direste di un gioco dove subentrano, ad esempio, punti di riferimento visivi al posto dei soliti nav point, manovre evasive in luogo dei flares, chaffs e jammers, e un'unica mitraglia di bordo in sostituzione degli avanzatissimi missili a ricerca calorica? Non storcete il naso, c'è da divertirsi! Flying Corps ci riporta nel mondo, ormai dimenticato, dei duelli aerei della Prima Guerra Mondiale, vero punto di partenza per lo studio di un modo di combattere ormai surclassato dalle innovazioni tecnologiche. Non necessariamente un salto indietro significa una regressione della tecnologia di sviluppo del gioco. Alta, anzi, altissima risoluzione quindi, precisione maniacale nella ricostruzione di scenari, situazioni e caratteristiche dei modelli di volo ricreate per dare il massimo in un mondo dove si utilizzava il minimo.

GRANDIOSO

IL FASCINO DELL'ANTICO

La Rowan Sotfware è la responsabile di questo capolavoro: l'approfondito studio che i suoi tecnici hanno fatto per ricreare le ambientazioni in cui si gioca è quasi certosino. Basti pensare ai frequenti viaggi che questi martiri della programmazione hanno effettuato nella zona di Somme, in Francia, teatro principale della zona dove ci apprestiamo a combattere. Tutto il territorio è stato ricreato minuziosamente utilizzando foto originali dell'epoca e mappe militari provenienti dai vari eserciti coinvolti.

Non solo: persino le case, i ponti, che con aerei come quelli a nostra disposizione verranno utili nel combattimento, vengono riportati sullo scenario e, udite udite, nelle mappe allegate al gioco. Esatto! Mappe cartacee da stendere sulle vostre ginocchia e da consultare mentre volate sulle pianure della Provenza. Ne risulta lampante che si volerà in un'atmosfera con un fascino tutto suo, dove si potrà quasi odorare la terra sotto di noi, il legno, la tela e i materiali "preistorici" con cui i nostri aerei sono costruiti. Eehhh... (lacrimuccia, come se ai tempi fossi stato lì...). Senza cincischiare oltre, veniamo alle caratteristiche di questo gioco. Dato il poco spazio concessomi e la quantità di pregi da elencare, vi risparmio la solita tiritera della scelta della campagna, del cliccare sulle opzioni e via dicendo. Mi sembra comunque chiaro che siete un pilota e dovete buttare giù più nemici possibili, no? Per cui... Alla Rowan hanno condotto uno studio sul profilo psicologico dei piloti più celebri coinvolti negli scontri del periodo che va dal 1915 al 1918, cioè la Prima Guerra Mondiale, visto che nel corso del gioco o li impersoneremo o li combatteremo. C'è da dire che hanno campanilisticamente tagliato il Nostro Francesco Baracca, e qui ci sarebbe da ridiscutere tante faccende, ma lasciamo perdere... Dicevamo, ogni pilota che incontreremo sarà dotato

Ecco un Sopwith Camel in tutto il suo splendore. La colorazione non vi piace? Raggiungete il livello di ACE (5 kills) e potrete avere il diritto di dipingervi il vostro aereoplano come più vi piace: anche fucsia e indaco.

di quelle caratteristiche che lo hanno contraddistinto nella vita reale, così da permetterci di provare l'esperienza di volare e misurarci con i grandi dei duelli aerei. Vedo che già fremete, quindi vi tranquillizzo subito: il Baron Manfred Von Richtofen c'è. In una campagna dovrete addirittura impersonare suo fratello. Ma per i dettagli, vi rimando alla sezione delle campagne. Per i rinoceronti che non sapessero chi è l'esimio sconosciuto che ho nominato ma lo suppongono, ebbene, la supposta è giusta: il Barone Rosso. Con al suo attivo più di 80 vittorie, è stato in assoluto il più letale dei piloti della Prima Grande Guerra. Le caratteristiche verranno quindi rispecchiate nel modo di volare di ogni pilota, grazie alla STUPEFACENTE intelligenza artificiale sviluppata dalla Rowan. Altra chicca è la voce digitalizzata proveniente dal CD che funge da in-flight help, emulando i pensieri del pilota. Risulta chiaro come questo sarà di non poco aiuto al novizio aviere. Durante il volo, verranno anche scattate delle fotografie che serviranno alla fine della missione come documenti per il de-briefing. Spettacolo!

quello di guidare il suo famoso squadrone aereo (e mantenerlo intatto il più possibile) fino alla conquista della medaglia d'onore del Congresso. Nel Flying Circus impersoneremo, come anticipato, Lothar Von Richtofen. Il nostro acclamato fratello, il Barone Rosso, è via (in vacanza, si suppone) per un mese con all'attivo 52 vittorie. Nel tempo a nostra disposizione, dovremo riuscire a raggiungere e superare i suoi risultati per guadagnare onori e glorie. Nell'ultima campagna, l'Offensiva di Primavera, saremo dalla parte degli inglesi per fermare l'avanzata dei tedeschi sulla zona di Somme. Ovviamente, in ogni campagna saranno a nostra disposizione due aerei dell'epoca; così potrete pilotare l'acclamato Fokker Dr 2 (quello del Barone Rosso), il versatilissimo Sopwith Camel o anche gli statunitensi Spad 13 e Nieuport 28. Lo studio più approfondito che la Rowan ha fatto, comunque, è quello sui modelli di volo. E' INCREDIBILE come siano riusciti a ricreare le dinamiche di ogni

Che io sappia, non c'è nulla che mi spinga a convincervi a comprare qualche titolo che assomigli a F. C., non fosse altro perché di simulatori di triplani un paio ce ne sono, ma preferisco tacere (...). Di simulatori di volo moderni, invece, ce ne sono a bizzeffe, tutti validissimi. Mi hanno detto un gran bene di Jet Fighter III, ma se preferite la semplicità TOP GUN fa per voi (F22 è più bello, ma più difficile).

LA BELLA LA VA IN CAMPAGNA

Le quattro campagne proposte in Flying Corps, e c'è da giurare che verrà proposto uno spin off di ampliamento, riguardano quattro tra i momenti chiave della guerra aerea del periodo. Vediamoli in dettaglio: la Battaglia di Cambrai, dove giocheremo dalla parte del Central Power (i tedeschi, in pratica) e dove saremo impegnati a coprire la ritirata delle nostre truppe terrestri nella zona, appunto, di Cambrai. Hat in the Ring, dove saremo il famoso pilota automobilistico americano Eddie Richenbaker arruolatosi nell'aviazione: il nostro compito sarà

TNT in pillole

Data la mancanza di missili o armi intelligenti, l'unica maniera per abbattere il nemico è spararegli con la mitraglia. Le posizioni ideali ruotano attorno all'asse immaginario centrale del bersaglio. Ovviamente, sono parametri da tenere presenti: 1) la distanza utile di tiro, oltre la quale i colpi subiscono la forza di gravità e non hanno effetto; 2) il vento; 3) le manovre evasive del pilota inquadrato. Da dietro (vedi foto), il bersaglio sarà più vulnerabile perché non può contrattaccare e le sue manovre saranno facilmente anticipabili; per contro, fisicamente il bersaglio è più ristretto. Per ovviare a questo, un'altra posizione è quella laterale, ossia arrivare sul bersaglio dal fianco, con il rischio però di essere facilmente individuabili: il bersaglio sarà "più grande", ma più sfuggente. Il mio consiglio è "death from above": piombare in picchiata dall'alto. Si beneficerà di poter mirare a tutta la sagoma dell'aereo, pilota compreso; e se la manovra è eseguita rapidamente, le possibilità di salvarsi per il nemico saranno praticamente ridotte a zero. Buona caccia!

Ecco invece che, se siete stati dei bravi piloti ed avete fatto i compiti a casa, verrete ricompensati da un magnifico tramonto, glorie ed onori. Soldi, non se ne parla! Mi ricorda tanto una gloriosa schiera di eroi milanesi... zona Fiera... Bah!!

Volevate il Barone Rosso? Eccolo! Il Fokker è inconfondibile, non foss'altro perchè è un triplano, probabilmente l'unico che vedrete nel gioco. Il colore, poi fuga ogni dubbio.

per ogni velivolo sono disponibili due modelli di volo: quello per principianti, che concede qualche errore in più, e quello realistico, dove ogni singola caratteristica viene riprodotta. Basti pensare che il miglior aeroplano da caccia dell'epoca, il britannico Sopwith Camel, viene riproposto con il suo altrettanto famoso "bug" di progettazione che lo faceva "tendere" a destra, proprio come un'automobile con la convergenza e la bilanciatura da rifare. Un po' di tempo nel simulatore (utilissimo anche per gli esperti piloti di caccia supersonici alle prese per la prima volta con aeroplani da 100 miglia all'ora massimo) e sarà possibile pilotare senza difficoltà anche questo gioiellino d'altri tempi. A tutto questo contribuiscono le opzioni, veramente numerose, che ci riportano al trend dei simulatori più moderni, dove è possibile attivare e disattivare ogni minimo dettaglio di volo fino a trovare la configurazione a noi più congeniale. Io personalmente sono per la soluzione radicale "tutto attivato": nessuna concessione per gli Aces! Le caratteristiche tecniche del gioco si riflettono immancabilmente sulla realizzazione dei paesaggi e degli aerei: l'atmosfera che evocano certe immagini (vi ho fornito solo un assaggio con questi tif!) non mancherà certo di stupirvi. Abituati a voli a Mach 3 in anonimi cieli, l'immagine (dettagliatissima) della campagna sottostante, vi regalerà un momento di romantica nostalgia. Le animazioni scorreranno molto dolcemente, sempre che abbiate una macchina adeguata: qui non si scappa. Figuratevi che il gioco richiede di base un Pentium 90. Per i calcoli che siamo abituati a fare, ci vorrà quindi MINIMO un 133 per non vedere gli aerei scattare come nella moviola di Pistocchi! La ciliegina sulla torta è l'opzione modem/multiplayer per fantastici duelli testa a testa contro un aviere lontano lontano...

E poi diciamo del traffico di Palermo! Miiiii... Ma avete visto?! La manovra ideale in una situazione come questa è una bella inversione ad Y (non mi chiedete come si fa) per ritentare in futuro. Sarete più fortunati. Si spera.

ALLA FIN DELLA GUERA (SI SCRIVE COSI')

Allegramente, raggiunto il titolo di ACE (cinque vittorie) avrete la possibilità di pitturare il vostro aeroplano a vostro gusto e piacimento. Vi auguro di poterlo fare. Prima di concludere, ci terrei a premiare Flying Corps come il più dotato gioco finora uscito.

Non guardatemi male: nella confezione troviamo di tutto.

Manuale di istruzione (in inglese) VERAMENTE completo; manuale di volo del periodo che riprende i dogmi di volo da Leonardo fino al 1918 con tutti gli sviluppi intermedi e una sezione totalmente dedicata alle tecniche di combattimento e di volo basilare (un tomino al pepe non indifferente); mappe, signore e signori, mappe dettagliate delle zone sulle quali si vola da prendere come riferimento e come oro colato: niente radar, pigroni! Un free update è anche disponibile su Internet dove troveremo anche la storia della programmazione del gioco e i siti delle associazioni di nostalgici che, delle guerre di quel tempo, ne fanno più che un hobby. Cosa volete ancora?

Il mio sangue?

Falzone lo sconsiglia. Basta scherzare, ora! Le caratteristiche di cavalleria e galanteria quasi medioevali che pervasero il periodo preso in esame non possono non affascinare chi si calerà in questo mondo tutto nuovo, dove la tecnologia è spazzata via dalla pura abilità di manovra e dall'astuzia; ai tempi si usava buttare fiori sul campo nemico per onorare il pilota appena abbattuto. Io mi sto già commuovendo... **K**

Ecco cosa vi succede se non raggiungete un buon grado di preparazione. Faccio cortesemente notare le atmosfere che alla Rowan hanno ricreato usando delle palette di colori veramente d'effetto.

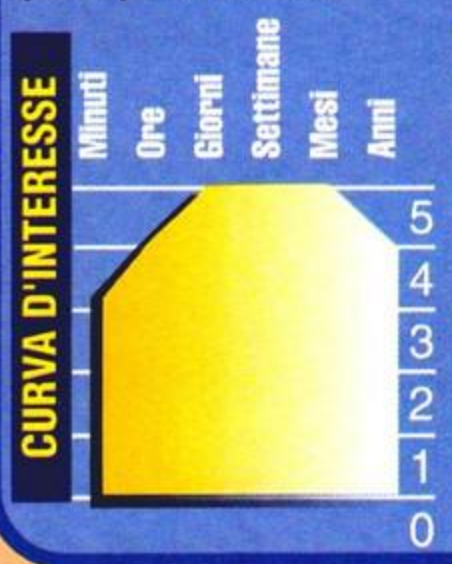
FLYNG CORPS

Genere: Simulatore di volo
Casa: Rowan
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Ahiahiahi! Qui chiedono un 90: sarà meglio un 180. Non l'avete? Un 133 farà le veci. 16 MB di RAM è superfluo chiederli, mentre 7 su HD mi sembra ragionevole pretenderli. Il CD 4x è standard, mentre il mouse e la scheda SVGA chi non ce l'ha? Il joystick: il gioco è compatibile con la serie Thrustmaster (inutile, qui) e il CH Flightstick. Con le poche opzioni da controllare in volo, anche uno di questi è più che sufficiente.

K VOTO 910



BETRAYAL IN

ANTARA

Una storia di Intrighi e Tradimenti

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
DELPI

Nel mondo di Antara si sviluppano intrighi tra razze e religioni, in una trama complessa con personaggi di grande spessore. C'è di tutto: complotti politici, società segrete, odi razziali, eventi magici, rapimenti ed assassini ma soprattutto c'è un grande coinvolgimento in un'avventura di strabiliante qualità!

MANUALE IN ITALIANO

CD-ROM

MANUALE E SCATOLA IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC IBM O COMPATIBILE, 486 DX66 O SUPERIORE, COMPATIBILE WINDOWS '95, WINDOWS 3.1 O SUPERIORE, 8 Mb RAM, LETTORE CD-ROM 2X, SVGA, 640X480, 256 COLORI, SCHEDA SONORA COMPATIBILE WINDOWS CON DAC, MOUSE, TASTIERA.

SIERRA®

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

PC CD-ROM

SIMULAZIONE

DI DANILO CAPPELLO

iM1A2 ABRAMS

“Miiiiiiiih! Non ci posso credere! M1 Thank Platoon, il mio gioc di carri armati preferito!!!”

È con le lacrime agli occhi che mi appresto a scrivere questa recensione, mentre con la mente vago in ricordi di fanciullezza, sing sob, quando sul mai troppo compianto Amiga passavo ore e ore a solcare le dune del deserto con il mio carro M1, alla ricerca di qualche sprovveduto da far saltare. Nessuna simulazione di carro armato mi ha mai appassionato tanto. Ricordo ancora il realismo e la dettagliata grafica (di allora) che pervadeva gli scenari desertici, la complessità delle battaglie... sob sob... voglio tornare bambinooooo! E adesso cosa mi ritrovo fra le mani? Il seguito di quel pluri acclamato titolo, che tenta di emulare le gesta del suo predecessore. Riuscirà nell'impresa? (possibile??)

Il cockpit del nostro Abrams ci fornisce tutte le funzioni necessarie per inquadrare bene il nemico e annientarlo...

LA VERITA', TUTTA LA VERITA', NIENT'ALTRO CHE LA VERITA'

Ammetto che da quando ho avuto tra le mani la scatola di questo iM1A2 Abrams mi sono fatto assalire da un non so che di nostalgia che ha rischiato di farmi giudicare in maniera imparziale questo titolo (infamia su di me!); ma dopo averlo installato sul disco fisso non ho potuto fare a meno di ricredermi: gente, questo non è un semplice gioco... è un SIGNOR Gioco con tanto di G maiuscola! Pensavo che uno svecchiamento della grafica, del sonoro e l'aggiunta di alcune opzioni di gioco potessero dar nuova linfa a un genere di simulazione abbastanza sfruttato, ma non avrei mai immaginato che si potesse arrivare a tanto. Come dire... tanto di cappello ai ragazzi della Interactive Magic, per l'ottimo lavoro svolto.

Ma partiamo dall'inizio: per i neofiti dei simulatori di carro armato il iM1A2 è uno dei più potenti mezzi di terra esistenti, con una potenza di fuoco a dir poco micidiale, che richiede una notevole dose di sangue freddo oltre alla conoscenza di un minimo di tattica di combattimento. La grafica utilizzata è particolareggiatissima e finirà per coinvolge il giocatore in maniera pressoché completa: ogni battaglia che ci troveremo a fronteggiare, ogni impervio viaggio da affrontare, ogni elemento trasuderà un non so che di realismo che non potrà che rendere immensamente felici i maniaci della simulazione totale. Uno dei programmatori, tale Arnold Hendrick (che ha partecipato anche alla stesura del primo M1 Thank Platoon!!!) ha affermato che sono state previste molte tattiche di combattimento da utilizzare in battaglia, e anche se l' iM1A2 è pur sempre un potente carro armato, non servirà a niente la sua poderosa presenza se non si riuscirà a utilizzarlo con intelligenza. Tutto vero, anzi verissimo. E' impressionante vedere i carri nemici che dopo uno scontro a fuoco fanno dietro front e scappano in ritirata, oppure tentare un'imboscata e rendersi conto all'ultimo minuto di essere stati preceduti e accerchiati al centro di un intreccio infuocato! Divertentissimo!

Sono presenti tre scenari di guerra che rappresentano i tre livelli di difficoltà crescenti (premetto che per terminarli tutti bisogna diventare davvero un piccolo generale!): Ucraina, Bosnia e Iran (quella che mi ha fatto disperare per QUALCHE ora!). Un aspetto che mi ha sorpreso e che è particolarmente innovativo è dato dalla possibilità di perdere alcuni scontri, senza per questo venir accolti con un non molto caloroso “Game Over”. Mi spiego meglio: se si dovesse perdere un combattimento per la conquista di un territorio, sarà sempre possibile lottare contro i paesi confinanti per poi contrattaccare nuovamente, avendo così una seconda possibilità. Questo porta allo sviluppo di una trama non lineare, che condurrà il giocatore attraverso missioni sempre diverse fra loro e originali, che non potranno che aggiungere una notevole dose di longevità a un prodotto che, già di per sé, è lungi dall'essere terminato

Una tranquilla veduta. Un cascinale con tanto di mucchine al pascolo... Che dire, anche la guerra ha i suoi lati positivi.

GRANDIOSO

Nota bene

Il confronto con altri titoli dello stesso genere è presto fatto: come avrete già capito, colui che vince il premio come "videogame che si avvicina più a iM1A2 Abrams" è proprio il suo predecessore, M1 Thank Platoon, che aveva furoreggiato qualche anno fa su Amiga. Tutte le altre simulazioni di carro armato non riescono altrimenti a compararsi allo stesso modo questo titolo!

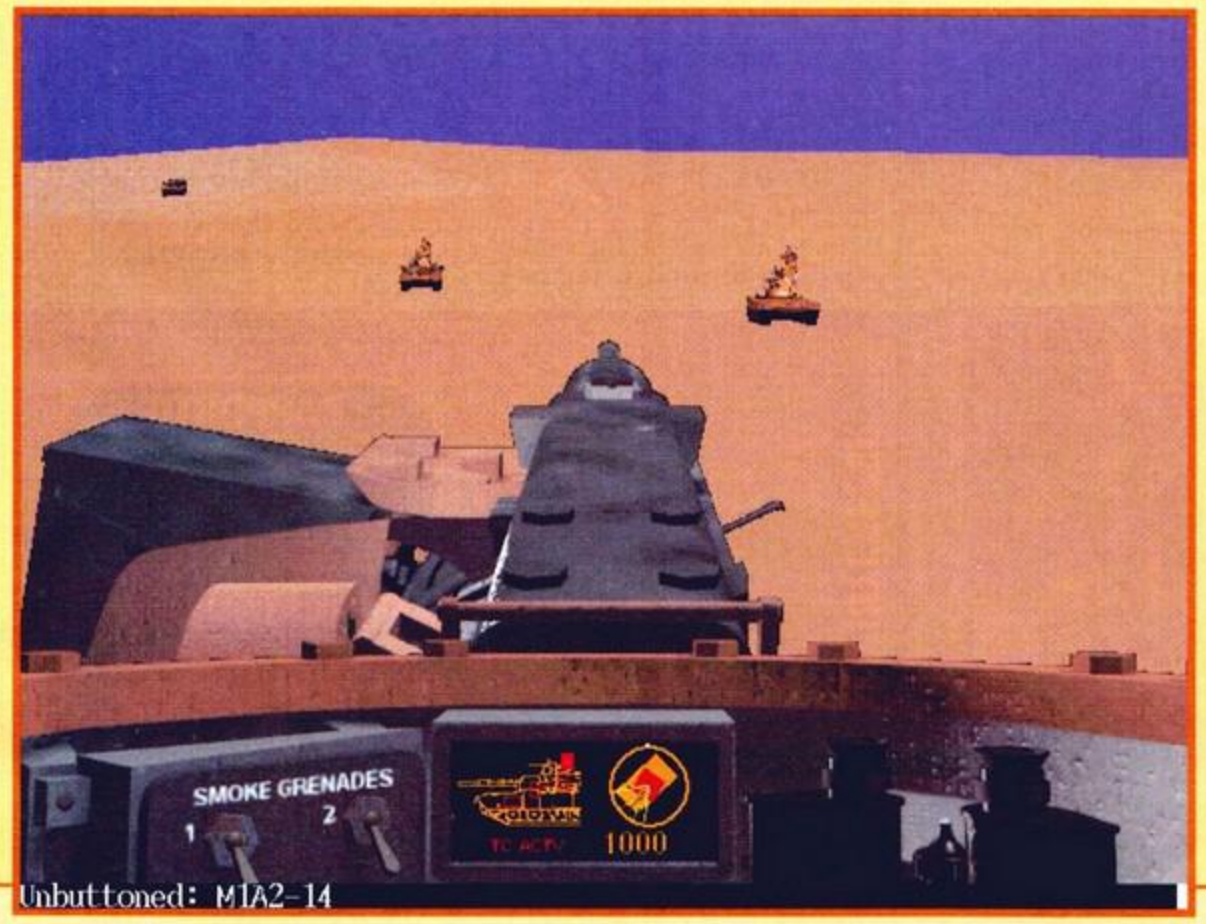
Sopra: abbiamo inquadrato il nemico e ci accingiamo a fare fuoco. Sotto: schieramento di carri armati prima di un attacco.

in una misera settimana!
Per coloro poi che non apprezzano il dilungarsi delle campagne (ne esiste qualcuno?) sarà possibile giocare delle singole battaglie, in modo da esercitarsi e non farsi cogliere impreparati.
Rispetto allo scorso capitolo sono state aggiunte numerose migliorie, come lo sfruttamento delle colline per nascondere il proprio mezzo o mimetizzarsi, fino all'attuazione di vere tattiche tipo "spara e fuggi". Sembrava impensabile riuscire a migliorare un titolo già per sé perfetto, ma grazie a questi accorgimenti, tutto, sotto una nuova luce, è migliorato!
Se la grafica, come già detto, è molto ben realizzata, anche il sonoro non è da meno, con quel poco di essenziale che caratterizza prodotti del genere: non musiche troppo pompose, ma effetti sonori per calare il giocatore nel pieno dell'azione (personalmente avrei campionato più suoni in battaglia, dato che spesso si assomigliano tutti fra loro).
E' stata implementata anche la libertà d'azione lasciata al giocatore, che adesso potrà sbizzarrirsi in azioni "fuori dalla norma"; per esempio, utilizzando la mappa principale di gioco sarà possibile impartire ordini a mezzi alleati e fare in modo di creare fitte reti dentro le quali intrappolare i carri nemici! L'interfaccia utilizzata per il controllo dei vari mezzi è semplice e immediata: tutti i mezzi pesanti sono controllabili anche con la tastiera, attraverso semplici combinazioni di tasti e menu a tendina sullo stile di Windows, e ogni elemento è realmente sempre a portata di mano... o quasi. Un fattore che mi ha dato particolarmente fastidio è stato la mancanza, durante la missione, di un menu che riferisse qual è lo scopo della missione a cui si sta partecipando... Mi spiego: mediamente una missione dura parecchio tempo, e non è così difficile dopo qualche periodo (soprattutto dopo aver salvato qualche volta e aver ripreso a giocare qualche giorno dopo) non aver sottomano un prospetto (sullo stile di Tie Fighter per intenderci) in cui verificare cosa è stato fatto e cosa manca per terminare con successo la missione.

IN CONCLUSIONE...

Per concludere, non posso che gioire per una simulazione tanto accurata e realistica realizzata ottimamente e con molta professionalità da parte del grande Hendrick e dello staff della Interactive Magic. Consigliato. Anzi, consigliatissimo. **K**

Dalla torretta la vista è decisamente migliore, ma più doloroso quando si cerca di fermare con la zucca un obice da 22 mm.



iM1A2 ABRAMS

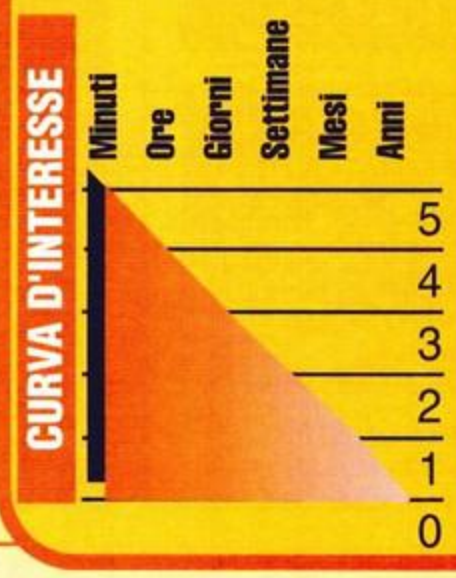
Genere: Simulazione
Casa: Interactive Magic
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per godere appieno della grafica di iM1A2 Abrams i requisiti minimi richiesti sono: processore Pentium (almeno 90Mhz) con almeno 8 Mb di RAM, ma ovviamente consiglio caldamente un Pentium 133 Mhz e 16 Mb di RAM.

K VOTO 910

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

PC CD-ROM

AVVENTURA

DI MICHELE TREVES

ALIEN INCIDENT

APPASSIONANTE

“Finalmente posso mettere da parte l’ormai logorato Broken Sword per fare posto a questa nuova bellissima avventura punta e clicca.”

Voi impersonerete Benjamin Richards, un teen-ager americano dall’aria sbarazzina e dall'espressione poco furba, che la notte di Halloween (ovviamente una notte buia e tempestosa!) sta aiutando suo zio nell'attivazione dello WORM HOLE SPAWNER, cioè un'apertura temporale verso lo spazio a milioni di anni luce da noi. Ovviamente, ecco che qualche cosa va storto (e te pareva mai che andasse tutto bene!): infatti il raggio prodotto dallo WORM HOLE SPAWNER colpisce accidentalmente un'astronave aliena i cui passeggeri vengono teletrasportati sulla Terra, e non contenti del cambio di programma decidono di imprigionare lo zio; ecco che entriamo in gioco cercando di salvare nostro zio prima e la Terra poi dagli alieni per evitare che dei frugoletti tipo Casper si impadroniscano del nostro fantastico mondo. La grafica di questo gioco è piuttosto carina, anche se non risulta particolarmente diversa dalle avventure precedenti; molto bella invece la presentazione iniziale, che sembra un cartone animato, e le scenette fra un livello e l’altro, in cui vediamo quali cattiverie ci stanno preparando i nostri amici alieni. In questa avventura Benjamin dovrà superare ostacoli molto buffi, creati sia dagli alieni sia dalle pazzie dello zio, tipo un computer che ha al posto del floppy disk un tostapane, un amplificatore che parte solo dopo avergli rotto i fusibili, le chiavi della cassaforte che si sono accidentalmente infilate fra i pioli della scala della cantina e tanto altro ancora che non voglio dirvi per non rovinarvi la sorpresa. L’avventura si svolge fra la villa dello zio e il boschetto lì davanti che ci riserva sorprese poco piacevoli; come in tutte le avventure che si rispettino, l'umorismo ha un ruolo importante, come per esempio quando per svegliare un nostro amico che sta dormendo gli facciamo saltare la casa con una carica di dinamite che farebbe impallidire qualunque mafioso. Un elogio particolare va all’innocenza degli alieni, che ci fanno divertire parecchio con le loro scenette tipo cabaret: la più carina, secondo me, è quando suonano alla villa e pretendono di poter entrare. Consiglio vivamente questa avventura a tutti quelli che, come me, non aspettano altro che l’uscita di Monkey Island 3, che da quanto ho sentito non tarderà troppo ad arrivare. Per cui, amanti del classico punta e clicca fatevi sotto, e cercate di mettere in fuga questi simpatici alieni al più presto! K

Nei panni di Benjamin vi divertirete a scoprire i misteri durante la notte di Halloween.

L’ambientazione irreale vi colpirà subito per la sua bellezza, e il mistero vi avvolgerà come un mantello fatato...

ALIEN INCIDENT

Genere: Avventura
Casa: Gametek
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Richiede almeno 386DX-25,8 Mb Ram, 2X CD-ROM, MS-DOS 5 o superiore (non supporta Win ’95), mouse compatibile MS Dos, compatibile Soundblaster . Consiglio vivamente un’adeguata scheda video e 16 Mb di Ram specialmente perché richiede una certa quantità di memoria EMS disponibile.

K VOTO 845

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti
Ore
Giorni
Settimane
Mesi
Anni

5
4
3
2
1
0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q
K GIOCO
OTTIMO
BUONO
MEDIOCRE
SCARSO
P
MAH!
SE PROPRIO VOLETE...
SI PUO' FARE
OK
CORRETE!

Si ringrazia Pergioco Tel. 02/28524258

È USCITO "ALLE ORIGINI DELLA VITA".

VINCITORE DEL "MILIA D'OR 1997 A CANNES".

AI CONFINI DELLA PREISTORIA.

Punta la macchina del tempo in periodo a scelta tra il Cambriano (540 milioni di anni fa) e il Cretaceo (65 milioni di anni fa) e goditi lo spettacolo: più di 500 specie di dinosauri ricostruiti in 3D, prenderanno vita davanti ai tuoi occhi. Potrai vedere incredibili animazioni, sfogliare libri, ascoltare racconti, analizzare fossili, per imparare tutto sui primi abitanti della terra. Un reference game assolutamente da non perdere.

VIRTUAL STUDIO

Microfolie's

Compatibile Microsoft Windows Windows 95

CD LINE SOLO CD-ROM

MULTIMEDIA MA VERO.

UNA SPETTACOLARE ENCICLOPEDIA ANIMATA, CHE DIVERTE COME UN GIOCO.

MEDIUM ITALIA SPA (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

CD LINE È UN MARCHIO REGISTRATO DELLA MEDIUM SPA - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI PROPRIETARI - © MEDIUM SPA 1997

PLATFORM 3D - SPARATUTTO

DI ALESSANDRO PERETTI

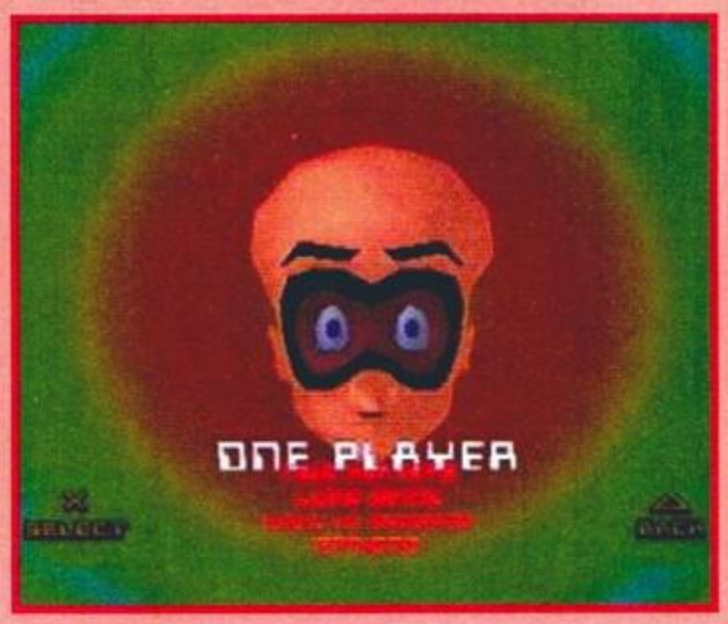
PC CD-ROM

ROBOTRON X

Come al solito l'estinzione della razza umana è alle porte... Questa volta la minaccia arriva da creature da noi stessi ideate! Riusciremo nell'ardua impresa?

La storia che ci introduce a Robotron X è estremamente semplice: siamo nel 2084, e una forsennata corsa al progresso e alla tecnologia ha portato alla creazione dei Robotron. Come accade molto spesso in questo tipo di visioni futuristiche, queste macchine sfuggono al controllo dei loro creatori diventando sempre più intelligenti. Diventano così intelligenti da arrivare presto alla conclusione che la razza umana è inefficiente e per questo motivo deve essere eliminata! (Che carini!). A combatterli ci siete voi, nei panni del prof. Vattelapesca Gigi; un omino piuttosto inquietante, con la statura di Bruno Lauzi e un testone pelato che abbaglia. Grazie a Dio non avete solo difetti, ma avete anche la fortunata caratteristica di essere uno sbaglio dell'ingegneria genetica e per questo motivo siete dotati di poteri sovrumani. Come si dice... un'esistenza scandita a ritmi regolari da colpi di fortuna! Fatta la prima, doverosa introduzione, passiamo al quesito del giorno, riservato però ai videogiocatori di vecchia data: vediamo se dalle foto e dalla breve storiella narrata riuscite a ricordare di quale vecchio coin-up degli anni 80 Robotron X è il rifacimento? Tic, tac, tic, tac, tic, tac... PEEEEEEE! TEMPO SCADUTO! Sono spiacente, ma siccome non avete indovinato avete vinto un soggiorno di una settimana nelle acque termali dell'Olona! Buon divertimento! Il gioco non poteva che essere Robotron 2084! I più attenti ricorderanno sicuramente questo futuristico sparatutto ambientato in un'arena rettangolare con visuale dall'alto. Lo scopo finale era quello di correre in giro per le arene sparando a tutti i robottoni, recuperare i vari power-up e salvare gli umani che vagavano senza meta.

Ecco una fase concitata di gioco. La grafica non è esaltante... ma divertente!



Semplice, no? Beh, che ci crediate o no, il gioco è praticamente uguale, con la sola differenza che ora è completamente in 3D.
Come abbiamo visto la struttura del gioco è molto semplice, ma proviamo a studiarcela meglio.

INSERT COIN

Non appena si parte, una simpatica animazione ci trasporta al centro dell'arena, dove tra decine di robot e ostacoli di tutti i tipi dobbiamo destreggiarci e sopravvivere annientando tutti i cattivi e portando in salvo gli umani; e poi via! nel nuovo livello! Quello che faranno i robot per combattervi è correrci dietro senza tregua cercando di acchiapparvi.
Quello che vi aspetta se uno solo di questi vi raggiunge, è il linciaggio popolare da parte di tutti i robot, che vi massacreranno di mazzate!
Per combatterli correrete senza sosta in giro per i quadri sparando in tutte le direzioni.
Bisogna farlo molto velocemente poiché essi piano piano si rigenerano, e con il tempo si spazientiscono e iniziano a correre sempre più velocemente, riducendo così le vostre possibilità di salvezza.

Beh, come già largamente raccontato, il primo richiamo è proprio al suo antenato da bar "Robotron 2084". Il secondo, dovuto alla velocità, alla frenesia, nonché ai ritmi serrati del gioco, è quello con il più recente Tracer.

ROBOTTONI, ROBOTTINI, TANK, SFEROIDI, FRULLATORI E IMPASTATRICI.

I nemici che tenteranno di ostacolare la vostra missione sono veramente tanti, tutti diversi fra loro, e ognuno con le proprie caratteristiche.

I primi che vi troverete ad affrontare sono i Grunt. Questi sono di quattro diverse specie: i Grunt 1, che vi corrono semplicemente dietro e vi massacrano di botte; i Grunt 2, che volano e ti planano sul cranio; i Grunt 3 che sono più veloci e richiedono 2 colpi per essere eliminati, e infine i Grunt 4 che hanno la vista a raggi x e diventano invisibili. Dovrete poi fare i conti con quattro diversi tipi di Hulk. Questi giganteschi e sferraglianti robot sono indistruttibili, e hanno (a seconda del modello) il preciso scopo di distruggere gli umani rimasti o risucchiare voi!

Esistono poi quattro tipi di Spheroid, i quali si occupano della costruzione dei robot Enforcer, e necessitano di una marea di colpi per essere uccisi. Gli Enforcer invece sono in grado (a seconda del modello) di volare, piazzare mine o interi campi minati! Sono piuttosto veloci e richiedono 2 o 3 colpi per essere uccisi. Ci sono poi i Quark, che sono delle specie di cubi che costruiscono i Tank.

I Tank si dividono in: Tank 1, che sparano proiettili che rimbalzano sulle pareti dell'arena; i Tank 2, che sparano anche agli umani; i Tank 3, che lanciano missili a ricerca umana, e infine i Tank 4, che lanciano dei piccoli eserciti di Robotron-byte che attaccano gli umani. Ci sono poi i Brain, che hanno quasi delle sembianze umane, ma con un enorme cervellone che spunta dalla testa. Questi infidi e schifosi umanoidi sono in grado di riprogrammare gli umani, trasformandoli in automi che vi attaccherano.

Molto belli poi i Robotron-byte, che hanno la capacità di incollarsi facendovi rallentare, oppure riescono ad appiccicarsi agli umani per poi esplodere lasciando come risultato una molle poltiglia.

Infine ci sono gli All Progs, che sono umani riprogrammati per uccidervi. Come vedete il campionario è veramente ampio, e trovarsi in mezzo a queste orde di mostri assatanati vi garantisco che non è piacevole!

Fortunatamente avrete a disposizione diversi potenziamenti per le armi, che vanno dall'upgrade della vostra arma che potrà diventare a canna doppia, tripla e quadrupla, al mitico lanciafiamme che incenerisce tutto ciò che incrocia. E' poi possibile utilizzare un'onda pulsante elettromagnetica, che però si rivela efficace solo sulle brevi distanze.

Un gioco frenetico, una continua fuga da robot di tutte le specie che tentano di massacrarci!

CONSIDERAZIONI

Potete tranquillamente rendervi conto che, tra decine di robot di tutti i tipi che volano, corrono, sparano, aspirano, esplodono, tritano, impastano, e con ostacoli di ogni tipo quali campi minati, bombe ed elettrodi la confusione nello schermo è veramente tanta!

Quindi, per come è strutturato Robotron X, la visualizzazione in un ambiente tridimensionale è veramente quanto di più deleterio ci possa essere! Mentre si gioca, una telecamera mobile segue i nostri spostamenti alzandosi quando ci si avvicina al centro dell'arena e abbassandosi quando ci si avvicina alla parte bassa dello schermo.

Quest'ultimo punto di vista è spettacolare perché ci permette di apprezzare le fattezze dei personaggi, ma allo stesso tempo è fastidiosa perché impedisce di valutare correttamente gli spazi tra i robot. Abbassandosi così tanto, poi, aumenta moltissimo l'effetto prospettico, creando un'enorme confusione e impedendo di vedere l'intera area di gioco, così da impedire una qualsiasi tattica.

Questo non è un difetto da poco, soprattutto alla luce del fatto che siccome i robot si concentrano maggiormente al centro, vi rifugerete spesso ai lati, andando incontro a questo problema.

Bisogna inoltre dire che, anche se cambiano le textures dei personaggi, le armi a disposizione e la piattaforma su cui ci si muove, dopo una decina di livelli, si comincia a provare un angosciante senso di noia per la ripetitività del gioco! Fortunatamente è possibile selezionare il punto di vista dall'alto, che elimina i problemi del 3D di cui parlavo prima; solo, toglie tutta la spettacolarità di una buona grafica e comunque non elimina il pesante difetto della ripetitività! Amen. **K**

I mostrilli sono troppo simpatici... peccato la scarsa visione 3D.

TNT in pillole

Il primo consiglio che posso darvi è chiaramente quello di giocare con il punto di vista dall'alto, che anche se toglie spettacolarità consente una miglior visuale di gioco. Il secondo è quello di guadagnare il più velocemente possibile uno dei lati dello schermo, per poi sparare a ripetizione verso il centro, percorrendo avanti e indietro il lato guadagnato.

ROBOTRON X

Genere: Platform 3D-Sparatutto
Casa: Midway
Sviluppatore: Williams

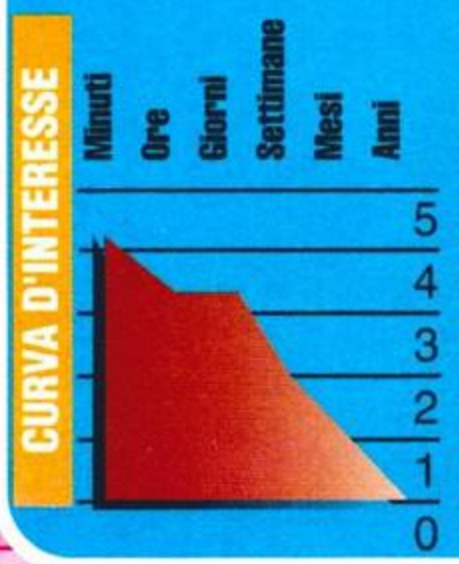
PC CD-ROM

Si richiede Windows 95, un Pentium 75, 8 Mb di RAM e un CD-ROM 2X. Si consiglia però un P120 con 16 Mb di RAM e una scheda video con 2 Mb e possibilmente 3D.

K VOTO 690

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

STRATEGICO

PC CD-ROM

DI MICHELE TREVES

RISK

The World Conquest Game

“Dichiara guerra dal tuo computer con il classico gioco di strategia militare per dominare il mondo, Risiko CD-ROM! Invadi l’Islanda, conquista il Congo e tieni sott’occhio il Siam direttamente dal tuo PC. Tutti i vostri carri armati sono belli, lucidi e pronti per riempire di piombo i vostri avversari nel più classico dei giochi di società! Risiko, il vostro miglior passatempo quando avete voglia di un classico gioco di società ma vi mancano amici e parenti con cui condividerlo!”

Ecco un classico gioco da ludoteca di periferia, che rispolveriamo la vigilia di Natale prima del cenone con amici e parenti o al bar accompagnato da un bel panino imbottito, una birra e qualche buon amico da insultare perché più fortunato di noi con i dadi. Avrete senz'altro capito di cosa si tratta... No, non è la tombola, neanche il Monopoli: è lui, l'insostituibile risiko, in inglese risk. Finalmente, per tutti coloro che sono appassionati di giochi in scatola e che hanno sempre sognato di poter battere l'odioso cugino la sera di Natale, il tanto sospirato desiderio sta per divenire realtà. Questo gioco della Hasbro Interactive colpisce nel segno dei nostri desideri repressi; ci viene presentato in un libretto di cartone che contiene i due CD del gioco, le istruzioni di installazione e un attento manuale di regole per i novellini del risiko in inglese, francese e tedesco (purtroppo non in italiano!). Per i più esperti c'è la possibilità di personalizzare le battaglie, i carri armati e il fatto che l'unico nemico sia il vostro ipermega Pentium che vi siete appena comprati; infatti, avendo a disposizione una rete locale o un modem, degli amici con lo stesso gioco e un po' di gettoni del telefono potrete confrontarvi con questo gioco in modo piacevole e completo rispetto all'ormai obsoleto gioco di società. A questo punto possiamo cominciare a giocare: scegliamo la definizione dello schermo, il sonoro e il colore che preferiamo per i carri armati della nostra squadra. No... il rosa a pois gialli non lo potete scegliere, è inutile che ci speriate! Fatte queste prime scelte banali, il nostro compito inizia a complicarsi molto, si fa per dire; scegliamo l'area di gioco fra Europa e America oppure, per i più spavaldi, addirittura il mondo intero. Ecco che ci vengono consegnate le carte con gli obbiettivi delle nostre battaglie e i confini dei nostri territori: così, appena siamo pronti, come il miglior generale dell'esercito

Nota bene

Unico nel suo genere, riprende le precedenti versioni del risiko per pc, ovviamente riveduto e corretto: non può far altro che riempire queste fredde giornate di primavera!

Il terreno di gioco. Come sempre molto affascinante.

americano disponiamo le nostre truppe, i nostri carri armati e i nostri cavalieri più coraggiosi in modo da portare avanti il nostro progetto.
A questo punto siamo pronti per iniziare le nostre battaglie sino all'ultimo carro armato, proprio come accade nella realtà. Non passerà molto tempo prima che qualcuno ci attacchi, e il gioco entra subito nel vivo! Iniziamo a darci battaglia a colpi di mouse e di dadi, e chi riuscirà a spuntarla sugli altri e a completare una o più carte avrà una piacevole sorpresa. L'interfaccia utente è piuttosto semplice e intuitiva nei comandi, e come al solito utilizza la tecnica del Direct x per Win95; la grafica, ovviamente 3d, ci permette movimenti fluidi e privi di scatti nello spostarci all'interno della parte del mondo che abbiamo scelto. A differenza della realtà non ci è consentito barare e rubacchiare carri armati a destra e a manca, ma appena capiremo la tecnica del nostro avversario (il computer) ci sarà più semplice colpire e conquistare la tanto sospirata Australia. Potrete scegliere se utilizzare il modello classico di risiko oppure quello appositamente creato dalla Hasbro; le regole sono pressapoco le stesse: in più potete scegliere se conquistare i paesi o solo le capitali, se piazzare uomini e carri armati a ogni turno o solo quando avete un certo numero di territori a disposizione, se attaccare o rispondere a un attacco con un numero di dati fisso o variabile a seconda del numero delle vostre truppe. E' previsto un massimo di sei giocatori con la possibilità di giocare in coppia in seriale, in tre o più in rete, ma presto sarà disponibile anche la versione di risiko per Internet: la possibilità quindi di giocare a risiko col vostro lontano cugino che abita in Burundi, al costo di una semplice telefonata urbana e con la possibilità di scambiarsi brevi messaggi di testo a video, un po' come quelli dei telefonini. Da non sottovalutare la consulenza tecnica on line per qualunque problema di strategia, di gioco o di installazione, e il gran numero di opzioni disponibili per il gioco contro il computer. Infatti in ben due CD sono racchiuse alcune centinaia di partite già preparate e pronte all'uso, oltre che ovviamente la possibilità di crearsi una partita tutta personalizzata, dalle carte dei paesi al faccino dei soldatini kamikaze. Un'opzione che mi è piaciuta molto è quella di poter stringere alleanze sottobanco con gli altri per battere uno dei personaggi comandati dal computer; provate a offrire una parte del vostro bottino di guerra e vedrete che un vostro avversario la smetterà per un po' di tampinarvi e comincerà a rompere le scatole al terzo giocatore, che si troverà a doversi difendere contemporaneamente da due eserciti! K

Dal noto gioco da tavolo, ecco finalmente per tutti gli appassionati il gioco di strategia più famoso al mondo.

TNT in pillole

Questa è la rappresentazione in bit e byte del noto gioco da tavolo. Le regole per vincere da seguire sono le medesime, e non possiamo dirvi altro che seguire le strategie che più vi aggradano.
E' logico che durante la partita vi conviene rinforzare le regioni che si apprestano ad attaccarne altre, in modo da non essere scoperti in caso di sconfitte.
Inoltre vi conviene accerchiare le regioni che intendete conquistare, in modo da attaccarle da più fronti. Stessa regola vale per la conquista delle capitali.
Ci raccomandiamo di non farsi prendere la mano se ci sono fasi fortunate di gioco... spesso la Dea Bendata guarda altrove!

Si ringrazia PERGIOCO
Tel. 02/29524256

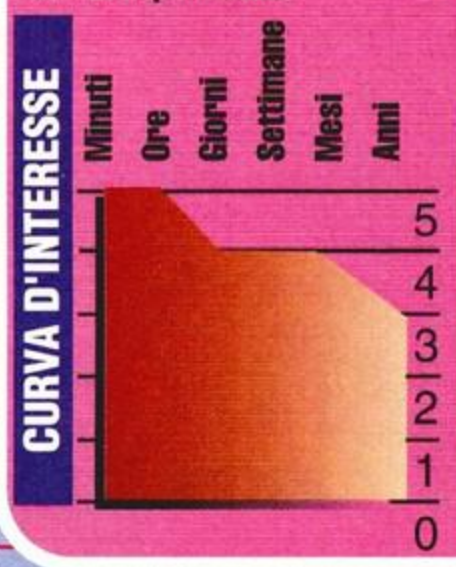
RISK

Genere: Strategico
Casa: Hasbro Interactive
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Pc CD Rom, richiede circa 70 MB di spazio sul disco fisso, supporta le tre risoluzioni più classiche della Super VGA, 640x480, 800x600 e 1024x768, un lettore CD Rom e le classiche richieste hardware di Win 95; necessita del mouse e fa un figurone con una scheda audio, anche se non indispensabile.

K VOTO 875



AVVENTURA 3D

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

SOULTRAP

"Alcuni giochi hanno preso il vostro corpo. Pochi hanno preso la vostra mente. Solo Soultrap prenderà la vostra anima, in una avventura interamente sviluppata in 3D."

Qual è uno dei vostri incubi ricorrenti? Sempre più spesso sento dire che gli incubi sono collegati al mondo scolastico; cose tipo interrogazioni a sorpresa, compiti in classe e cose del genere. Ovviamente alcuni incubi sono collegati alla morte, sempre più spesso la propria; personalmente sogno sovente di essere in un lunghissimo viaggio in autostrada e trovo tutti gli Autogrill chiusi. Terribile! Il peggiore è comunque quello che mi trova alla scrivania a recensire dei giochi che girano solo sotto Windows 95! Inutile dire che col passar del tempo, questa fobia sta trasformandosi in realtà... Ma veniamo agli incubi di Malcolm West che, a giudicare da quello che incontra lungo il gioco, deve essersi calato una teglia di peperonata condita con caponata di melanzane e pinoli prima di coricarsi. In pratica, la trama del gioco è questa: un tizio, sin da bambino è perseguitato da incubi. Dopo varie visite da dottori e psichiatri, riesce a tenere a freno i propri incubi. All'età di 30 anni, gli incubi tornano sempre più frequenti, sino a deteriorare l'equilibrio mentale di Malcolm. Dopo una visita da una specialista di questo genere di cose, senza alcun risultato, per altro, decide di affrontare le sue fobie per cercare di mettere fine ai suoi tormenti. Tutte le fobie di cui è stato preda fin da quand'era ragazzo, comunque, vengono riconosciute come comuni piccole paure portate all'esasperazione dall'abbraccio di Morfeo: tecnologia, altitudine, affogamento, claustrofobia, morte, Windows 95, svegliarsi donna, Falzone e Fassina a pranzo... terrori del genere, insomma. In un mondo tridimensionale in costante movimento e continuamente cangiante, lasciate che la vostra mente scivoli lungo i pendii della follia fino ad affrontare le vostre più grandi paure per salvare la vostra anima. Questo potrebbe essere l'enfatizzato messaggio con cui introdurvi a Soultrap, ma preferisco mettervela così: prendete Tomb Raider, togliete (ahimè) quella sorcona di Lara Croft e metteteci Malcolm West (che 1. non è un divo dei film porno, 2. non è parente a Adam West, il Batman con la pancetta, 3. se non altro, ha gusto nel vestire) in un ambiente che è a metà tra Theme Park, Quake, Evocation, Myst e Gola Profonda. Spero di avervi incuriosito abbastanza.

NUOVI STANDARD PER I 3D GAMES

Non so perché la copertina, il manuale, la confezione, le recensioni e tutto quello che ruota di fronte ad un gioco appena uscito, recitino frasi del genere. Io non ci ho visto nulla di tanto innovativo. Allora: come avrete capito si gioca in un mondo a tre dimensioni. La visuale è la medesima di Tomb Raider e Fade to Black, con l'opzione di poterla modificare con uno zoom per passare da una più esterna fino ad arrivare alla soggettiva alla quale tutti gli sparatutto ci hanno abituato. L'angolo è modificabile: potete spostare il punto di vista in tutte le direzioni, alto e basso

Nota bene

I paragoni immediati e assoluti sono 2: l'immenso TOMB RAIDER e il granitico FADE TO BLACK. C'è da scommettere che se ne presenteranno altri nell'immediato futuro, dato il trend che sta prendendo piede. Occhi aperti, quindi!

PC CD-ROM

APPASSIONANTE

TNT *in pillole*

Poche cose da dire, oggi su questo T. N. T. Intoducendovi furtivamente nelle linee del linguaggio macchina, inserite la riga "Any level, any time" nell'HKEY_CURRENT_USER\Software\Microforum\SoulTrap\. Fate partire il gioco e cliccate come per caricare una partita salvata. Dovreste trovare una partita chiamata appunto Any level, any time. Cliccate sulla medesima e dovreste vedere tutti i livelli. Il risultato dovrebbe essere il seguente:
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microforum\SoulTrap]
"Any level, any time"=dword:00000001

compreso. Una visuale alla Loaded, quindi, utile per passare indenni in un campo di ostacoli, ed una in soggettiva per mirare meglio i bersagli che ci presentano. Malcolm si trova su un jetboard, una specie di aliante a motore come quello di Goblin (per i rinoceronti, il nemico folletto dell'Uomo Ragno). Arrivo subito subito alla critica: lo spostamento avviene con i tasti direzionali. Avanti, ok, indietro, ok, destra e sinistra, movimento di strafe. Perché?!? Per un giocatore avvezzo agli sparatutto, i tasti laterali servono a ruotare; qui c'è un movimento laterale che non mancherà di mandarvi su tutte le furie dopo essere precipitati nel burrone a fine livello per evitare una

mina vagante! E' istintivo; in Soultrap per ruotare bisogna schiacciare il tasto ctrl e poi proseguire in quella direzione. Con i pulsanti alto e basso e ctrl schiacciato, si cambia la visuale dall'alto al basso come dicevo prima. Si può anche usare un joystick, ma il risultato è lo stesso. Ammesso e non concesso che ci si possa abituare a questo sistema di controllo, c'è una maniera per ovviare a questo inconveniente, o se non altro, ridurre il danno: il mouse. Dai tempi dell'indimenticato Terranova, fino ad arrivare all'ultimo Skynet, è trend diffuso usare il mouse in congiunzione con i tasti per avere un sistema di controllo globale. Accade così che ci si muove con i tasti e si ruota la visuale col mouse e si spara col tasto sinistro di quest'ultimo. Un po' artificiosa come metodologia, ma una volta abituati, senz'altro la più efficace. Non voglio tormentarvi più di tanto con le mie paranoie da controllo e vi porto quindi più addentro al gioco.

NELLA VECCHIA FATTORIA CI STA SEMPRE ZIO FOBIA

Il gioco si svolge su undici livelli, tutti da completare per uscire dall'incubo in cui siete precipitati e vomitare quindi tutta la casseoula che avete ingurgitato. In ogni livello si troveranno armi a bonus, i soliti speed up, boosters, bombe a mano, tricchi-tracchi e castagnole. Ogni livello rappresenta una fobia di Malcolm portata all'eccesso, una percezione distorta della realtà quotidiana, passata e futura dello sventurato. In pratica bisognerà attraversare indenni il livello fino a giungere al portone di uscita da aprire con l'apposita chiave, disseminata ovviamente lungo il percorso. Dato il tempo limitato che Nostro Signore mi ha concesso in questa valle di lacrime, non ho fatto in tempo a vedere tutti i livelli, pur essendo in possesso di una cheat che lo permette; sono un onest'uomo in fondo. So che a voi questo non interessa, quindi vado a vederli. Ci vediamo dopo. (...) Eccomi a voi! Mi sono fatto un pisolino e li ho visti bene! Mi sembrava che ci fosse anche Elle Mac Pherson che faceva giochi d'acqua con Pamela Anderson, ma non ne sono sicuro. Torno a vedere... Arieccomi! Sta volta ho tutto più du..

chiaro! Si inizia con il Training Grounds, un campo estivo tipico dei bravi ragazzi americani che, per l'occasione, si è trasformato in un campo di addestramento quasi militare con tanto di musichettine alla Full Metal Jacket a fare da sottofondo. Qui il tempo

non è limitato, come negli schermi successivi; la pistola che trovate ha proiettili infiniti, ma avete sempre 4 vite. E' facilissimo, e ripeto fa-ci-lis-si-mo che voi cadiate nel baratro della morte, del terrore e della paura (quasi come diventare vegetariani) appena toccate i tasti di controllo. Essi sono infatti sensibilissimi se premuti quel micron di troppo e ad effetto nullo se premuti quello stesso micron di troppo in meno. Immaginate il risultato su un computer appena appena sufficiente a far girare Soultrap. Un attimo prima sei lì, quello successivo all'inizio dello schermo perché sei già morto e devi ricominciare, solo che il passaggio intermedio se l'è mangiato il computer per una troppo avventata pressione dei tasti. Ma torniamo agli incubi. Non ve li spiego tutti perché non ho voglia (bastonata in testa dal Gran Capo in questo momento esatt... BAM!!), quindi ve li spiego tutti. Nel box. Di casa mia.

Breve panoramica sui livelli di Soultrap:

1. **TRAINING GROUNDS:** Come già detto, un campo estivo si tramuta in una caserma. Serve a prendere confidenza con i metodi di controllo.
2. **GOTHIC:** Lotta contro i non morti. Monumenti di antica memoria intralciano il cammino. Bellissime atmosfere qui.
3. **FREEKPARK:** Il terrore di Malcolm per i colori vivaci e i personaggi come i clowns (!?), prendono vita in un parco degli orrori.
4. **WATERWORKS:** Il mondo sommerso simboleggia il terrore di annegare. Nelle profondità dell'oceano si annidano abomini meccanici!. Attenzione.
5. **VERTIGO:** Il terrore dell'altitudine porta Malcolm sulla cima di altissimi grattacieli e profondi strapiombi. Munitevi di sacchettino.
6. **TOP SECRET:** Soldati e poliziotti sbarrano la strada al nostro eroe che deve entrare in un palazzo governativo a rubare dei piani segreti.
7. **FUTURE SHOCK:** Il più moderno dei livelli. Simboleggia il terrore della tecnologia (Win 95) e vede Malcolm impegnato contro macchinari ultra moderni.
8. **THE REACTOR:** Nel futuro, Malcolm vede la gente come divoratori di energia. Difficile per lui spegnerli...
9. **GEAS:** L'impossibilità di aiutare qualcuno in pericolo è una fobia che rivive in un livello dove dovremo accorrere in soccorso di chi ne ha fatto richiesta...
10. **BREAKFAST OF CHAMPIONS:** Ecco cosa turba i sonni dell'eroe! Avete già fatto colazione? Preparatevi per l'ultima, la più gigantesca..
11. **THE TEMPLE:** Una volta entrati, il tempio della mente è aperto a qualsiasi delicata tortura. Affrontate i mostri della sua immaginazione....

VITTI 'NA CROZZA SUUPRA NU CANNUUUNIII...

In Soultrap dovrete misurarvi con avversari che vi vengono addosso da ogni direzione, alto e basso compresi. Alla vostra abilità di acrobata evitarli e spararli (è giusto, è un verbo transitivo) mentre saltate da una piattaforma ad un'altra. A volte, modificare il punto di vista può essere utile. Ne avrete un esempio nel primo livello, quello di addestramento, dove dovrete ingaggiare dei bersagli multipli e sarà necessario sperare in salto per colpire gli ultimi. Il mondo che vi si prospetta, è generato in tempo reale da un engine grafico che, a dispetto del gioco che è gradevole, nun me piace! Ma proprio per niente. Scattoso anche in bassa risoluzione. Bassa, oddio... piccola! Riducendo la risoluzione non si fa altro che ridurre le dimensioni dello schermo di gioco da tutto schermo ad una finestra sempre più piccola. Tutti gli

ambienti sono comunque finemente texturizzati; se uniamo una colonna sonora da incubo (che non è il cd dei Ragazzi Italiani) utilizzabile anche su un comune cd player, il risultato non fa rimpiangere le 79.000 spese. Ci sono anche due bonus tracks che nel gioco non sentirete. Lungo i percorsi troverete i soliti oggetti nascosti e i meccanismi classici di un action-adventure in 3D per poter avanzare. NON troverete un pollo con una carrucola dentro, comunque. Tornando agli ambienti di gioco, se la grafica è settata al massimo, a tutto schermo quindi, e la vostra macchina vi consente di farlo girare, Soultrap sviluppa un'atmosfera molto impressionante. Non c'è che dire, ci sarebbe da ammirare le texture e gli ambienti, soprattutto il secondo e l'ultimo, invece di giocare. Un'altra utile innovazione della Microforum, e forse è questo che intendevano quando parlavano di nuovi standard, è la Smart Camera. Questa serve per evitare che gli oggetti che incontrate, oscurino la vostra visuale. Ancora non ho capito perché devo vedere tutto come se avessi gli occhiali a raggi infrarossi, ma alla Microforum ne vanno tanto fieri... La Smart Camera serve anche per cambiare visuale in volo. Solo che esso può durare dai due ai sette secondi dopodiché scatta il verde, partiti! La Williams si porta subito al comando seguita a ruota dalla compagna, tallonata a sua volta dalle MacLaren. Ferrari: ultime. Tutte e due. Dicevo che il volo è talmente breve che non serve cambiare visuale: non c'è tempo. Mah...

GRAN FINALE A TARALLUCCI E VINO

A partire dal packaging (la confezione, bestie!) veramente originale col protagonista in posa Falzoniana, passando dalla trama, originale anch'essa, fino alla realizzazione grafica e sonora, veramente d'eccezione, non si vede motivo per non provare Soultrap. Può essere anche divertente giocarlo, ovviamente su una macchina decente, una volta avvezzi al sistema di controllo. Sempre ammesso che non abbiate paura del Buio. Come recita la pubblicità del gioco: "Morire nel sonno non è più la maniera più tranquilla." Soprattutto se dormite di fianco a Falzone che russa come un porco in calore, aggiungerei io. **K**

SOULTRAP

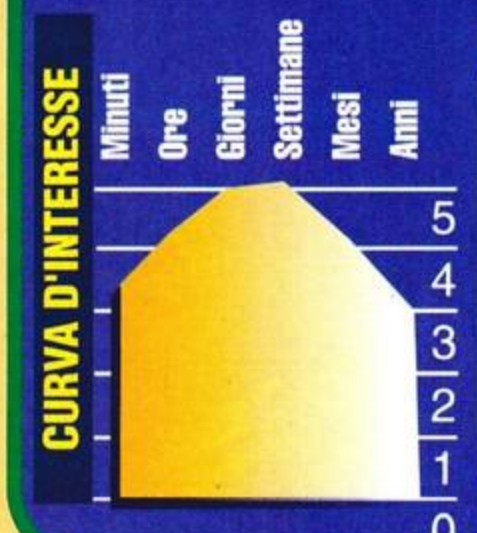
Genere: Azione avventura 3D
Casa: Microforum
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Vi servono MINIMO, un Pentium 90 a 12 Mb di Ram, 8 Mega su hard disk, cd 2x, card audio a 16 bit, scheda video SVGA super accelerata (super l'ho aggiunto io) e... TA-DA'!! Windows 95. E' veramente un gioco da incubo! (bella questa...)

K VOTO 890

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK



È USCITO G-NOME.

VAI ALL' INFERNO.

Tuffati con il tuo esoscheletro, in un inferno di fiamme, laser e armi nucleari, con un solo scopo: distruggere tutto ciò che si muove. Raggiungi le postazioni avversarie, catapultati fuori dal tuo esoscheletro e corri a disattivare i sistemi di sicurezza. Potrai pilotare fino a 20 esoscheletri diversi, rubandoli anche al nemico, e dovrai tirare fuori tutta la tua abilità di stratega per vincere ogni battaglia e portare a termine la missione finale: distruggere G-Nome, una potentissima arma, frutto della più avanzata bioingegneria genetica. Sarà un'overdose di adrenalina pura.

7th LEVEL

MORGAN CREEK

COMPATIBILE Microsoft Windows Windows 95

CD LINE SOLO CD-ROM

MULTIMEDIA MA VERO.

UN GIOCO VERAMENTE 3D: Distruggi, Distruggi, Distruggi.

MEDIUM ITALIA SPA (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

CD LINE È UN MARCHIO REGISTRATO DELLA MEDIUM SPA - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI PROPRIETARI - © MEDIUM SPA 1997

SHOOT'EM UP

PC CD-ROM

AREA 51™

DI ALESSANDRO PERETTI

"Non avevamo dato il giusto peso a questo bel programma, oggi rivisto con altri occhi..."

Area 51 è una base militare segretissima, sita in una valle sperduta a circa 150 km da Las Vegas, e posta sotto strettissima sorveglianza. Nel corso delle ultime 48 ore abbiamo perso completamente i contatti con Area 51... Si pensa che creature aliene mutanti ne abbiano preso il possesso! Da anni erano in corso nei laboratori sotterranei esperimenti biologici segretissimi su corpi alieni rinvenuti in un veicolo spaziale caduto a Roswell, Nuovo Messico, nel 1947.
Da questi laboratori sembra essersi sviluppata un'infezione che colpisce l'uomo e lo trasforma inesorabilmente, attraverso tre fasi di mutazione genetica, in alieno.

LA MISSIONE:

Il vostro compito è quello di penetrare all'interno della base ed eliminare ogni forma di vita all'interno di essa. Purtroppo dobbiamo dare per scontato che tutti gli addetti siano ormai stati contagiati (anche se il loro aspetto non è ancora mutato), e per questo motivo si rende necessaria la loro eliminazione.
Sarete al comando di una squadra di soldati altamente specializzata nella tecniche di guerriglia.
Coraggio, il vostro paese si aspetta molto da voi!

GRANDIOSO

Quella con la scritta è una cassa contenente munizioni preziose.

IL GIOCO:

Area 51 è indubbiamente uno spara-spara alla Virtua cop dove, con il nostro fedele mouse tra le dita, attendiamo che compaia davanti a noi il nemico per sforacchiarlo come un quintale di Emmental. Come in tutti i giochi di questo tipo, l'azione è molto dinamica: momenti di relax non ce ne sono neanche a pagarli!
Se devo essere sincero, non sono mai stato un grande ammiratore di questo tipo di giochi: ma Area 51 mi ha piacevolmente stupito per la grande giocabilità e per l'azione estremamente rapida e scandita da ritmi così serrati da far venire il mal di testa. Probabilmente l'aspetto che più mi ha colpito di Area 51 risiede nel fatto che, a differenza degli altri giochi di questo genere, il personaggio non combatte esclusivamente quando è fermo tra una schermata e l'altra, ma continua a muoversi, correre e andare di qua e di là. Chiaramente, mentre fa questo voi dovrete continuare a sparare alle numerosissime orde di alieni che vi sparano addosso da tutte le direzioni.
Molto spesso vi ritroverete a bordo di jeep, muletti, elicotteri e chissà cos'altro; mentre viaggerete su questi mezzi non sarete mano nella mano con la fidanzatina mentre andate al lago, ma dovrete continuare a sparare a destra e a manca! Se a questo aggiungete che dovrete fare attenzione a non colpire i vostri compagni e che dovrete raccogliere i vari bonus e rifornimenti di armi, vi rendete conto che c'è ben poco da distrarsi...

Credevo di avere parcheggiato meglio...

RAMBO??? ME LO MANGIO OGNI MATTINA A COLAZIONE!

Come scritto nel documento qui sopra riportato, i nemici da combattere sono umani in fase di mutazione genetica.
Questa mutazione è divisa in tre stadi:
1° stadio - La carne umana diventa grigia, comincia a marcire ed è solcata da grandi pieghe. Al suo interno, una larva di alieno sta prendendo forma...
2° stadio - E' certamente la fase più dolorosa, in cui l'organismo sviluppatosi all'interno del corpo esplode letteralmente all'esterno! L'alieno che ne esce ha ancora un aspetto piuttosto elementare; le sue forme non sono ancora ben delineate.
3° stadio - Qui possiamo ammirare l'alieno in tutta la sua schifezza! Ha una pesante corazza ed è estremamente veloce. E' inoltre in grado di produrre

Meglio sparare se non si vuole vedere i fiori dalla parte delle radici!

Nota bene

Il primo (e più recente) titolo che viene in mente giocando ad Area 51 è Virtua Cop, il noto gioco della Sega tanto osannato nelle sale giochi.

Veramente belli questi scenari!

Dietro quella pila di bancali non credo ci sia qualcosa di bello!

col proprio corpo delle sostanze che scaglia ad altissima velocità contro i nemici. Con il grande occhio al centro della testa è in grado di proiettare raggi luminosi e di rilevare tracce di calore. Tutta questa bella gente è chiaramente armata fino ai denti, e non aspetta altro che prendervi le ossicina e mischiarvele tutte! Dovete sapere che queste persone sono così squisite e ospitali che, quando si trovano sprovvisti di armi o munizioni, vi scagliano addosso tutto quello che si trovano attorno; quindi preparatevi a vedervi piovere addosso bidoni, ruote di scorta, monitor, casse di legno, calzini sporchi ecc. ecc. Fortunatamente a vostra disposizione avrete una bella fionda e una canna dei bussolotti!!! Scherzo, vediamo nel dettaglio quali armi potrete utilizzare. Purtroppo non sono molte, ma si rivelano comunque efficaci: comincerete con la classica pistola semiautomatica. Raccogliendo il primo bonus a disposizione essa diventerà automatica, e vi consentirà di sparare delle brevi raffiche.
Proseguendo nella raccolta dei bonus, troverete un bel fucilone a pallettoni, che offre il vantaggio di una notevole potenza di fuoco e di una più ampia "rosa", che vi consentirà di colpire il nemico anche se avete sbagliato leggermente mira. Anche quest'ultimo in seguito diventerà automatico, consentendovi di sparare a raffica. Per le situazioni particolarmente difficili avrete nel vostro arsenale anche qualche granata da scagliare nel mucchio... Come nella realtà, il vostro caricatore si esaurisce; quindi dovrete ricaricarlo cliccando fuori dallo schermo o anche all'interno, ma con il tasto destro del mouse. Le vite a vostra disposizione potranno essere 3, 4 o 5, a seconda dei gusti. E' disponibile poi un'opzione chiamata "crediti" che consente, una volta terminata la partita, di ricominciare dal punto in cui si era arrivati. Quando anche i crediti saranno terminati, dovrete ricominciare da capo. Anche i crediti possono essere 3, 4 o 5. Perderete una vita ogni volta che verrete colpiti, o ogni volta che accidentalmente colpirete un vostro compagno.

Eccoli qua i mostrilli di tutti i colori.

Fortunatamente mio cugino fa il vetraio!

IL CAFFE' E IL CONTO, GRAZIE!

Concludo dicendovi che la grafica è piuttosto carina, anche se risente di una risoluzione un po' bassa.
Risulta comunque molto fluida e piacevole nell'insieme; inoltre gli scenari sono molto vari e ben realizzati, e aiutano nel coinvolgere al meglio il giocatore.
Come vi dicevo poco sopra, mi sono piaciuti molto i momenti in cui si combatte in movimento, magari mentre si è a bordo di una jeep. Durante queste fasi, il gioco è estremamente coinvolgente e realistico.
E' possibile giocare con diversi dispositivi, ma credo che il migliore sia il mouse, che si rivela il più veloce e preciso. Non so se consigliarvi o meno questo gioco... Ho sentito pareri molto contrastanti a riguardo!
Se vi può servire vi dico che a me è piaciuto molto, tenendo però in considerazione il fatto che questo tipo di giochi non godono di una grande longevità.
A voi l'ardua sentenza! K

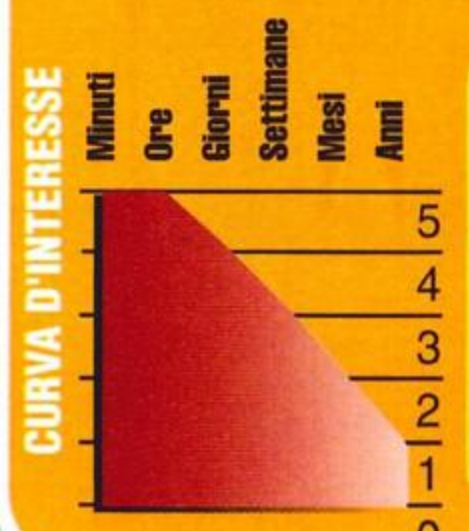
AREA 51

Genere: Shoot'em up
Casa: Midway
Sviluppatore: Mesa Logic

PC CD-ROM

Si richiede Windows 95 (ormai anche Pitone dovrebbe essersi arreso), un Pentium qualsiasi, 8 Mb di RAM e un CD-ROM 2X. Vi consiglio caldamente 16 Mb di RAM e un CD-ROM almeno 4X!

K VOTO 900



PC CD-ROM

STRATEGICO

APPASSIONANTE

CAVEWARS

DI DANILO CAPPELLO

"Dopo aver terminato in tempo di record il succosissimo manuale allegato a Cavewars, mi aspettavo di trovarmi di fronte a un gioco d'azione in cui la frenesia e il feeling avrebbero impazzato per tutto lo schermo. E invece..."

Eccoci quindi pronti per l'analisi di un titolo che a prima vista potrebbe risultare molto simile alle centinaia di cloni sullo stile di Command and Conquer o Red Alert che dir si voglia, ma che alla prova dei fatti ben poco, se non quasi nulla, collima con i già citati colossi campioni di vendite.
Cominciamo innanzitutto con l'analizzare un elemento di notevole importanza per i giochi strategici, che è il fattore tempo: i programmatori della Avalon Hill hanno deciso di non inserire la pluriosannata modalità in tempo reale che tanto va in voga in questi giorni, ma una ben più datata modalità "a turni" che permette allo stratega di riflettere e pianificare le azioni di guerriglia da intraprendere. Le conseguenze? Sempre più spesso vi ritroverete a calcolare in quale area posizionare le vostre truppe, misurando metodicamente i possibili spostamenti in un turno, creando fitte ragnatele umane per impedire l'accesso al nemico, e calcolando tutto anticipatamente, prima di premere il fatidico tasto "Next Turn".

Come si nota, la grafica non è proprio il punto di forza di questo prodotto!

La situazione comincia a farsi interessante!

SENTI MAAA... COME FUNZIONAAA?

Le regole sono presto dette: dopo aver scelto una classe da impersonare (che può variare fra umano, nano, troll e qualche altro essere dall'aspetto poco piacevole), ci ritroveremo a scontrarci contro più combattenti, a seconda di quanti personaggi parteciperanno alla campagna, creando mezzi corazzati (si fa per dire, visto che almeno inizialmente si potranno costruire solo alcuni carrozzoni ambulanti in legno!) e pianificando un'esplosione demografica da far invidia addirittura ai giapponesi. Un elemento fondamentale è costituito dall'innovazione e dalle scoperte scientifiche che si riusciranno a ottenere nell'arco degli anni (simulati, ovviamente!); infatti, più si progredisce e maggiori saranno le possibilità che si avranno di mettere al tappeto il nemico della porta accanto. L'intelligenza artificiale sviluppata è di buona fattura, soprattutto negli scontri diretti, in cui l'impostazione tattica utilizzata dal computer si mostra in tutta la sua relativa potenza. Il rovescio della medaglia sta però nell'eccessiva complessità di alcune azioni da compiere, anche le più semplici, e nella moltitudine di variabili da tenere sempre sott'occhio, che servono soltanto a confondere le idee prima di decidere quando terminare il turno. L'interfaccia utilizzata è funzionale, ma allo stesso tempo si nota un che di confusione che aleggia per il monitor, fra schermate ricche di dati statistici e altre estremamente spoglie.
Come giudicare quindi un gioco dall'impostazione datata (ricordo con nostalgia le interminabili giornate trascorse con Pool of Radiance, uno dei titoli di punta di qualche decennio fa che utilizzava la modalità strategica della suddivisione del tempo in turni), dalla grafica confusa e "scattosa" e dal sonoro senza lodi né infamie?

ED ECCO A VOI IL TEST FINALE...

1) Se non vi sono mai piaciuti i giochi strategici girate pure pagina. (Ci sono ancora io?!) 2)Se siete dei patiti dei giochi strategici in real time lasciate perdere questo titolo: potrebbe irritarvi. 3)Se apprezzate, o avete apprezzato in passato, prodotti in cui si devono usare le cellule grigie per venirne a capo e non disdegnate delle varianti... beh, potreste anche divertirvi (a patto che non siate alla ricerca di grafica e sonoro da urlo). K

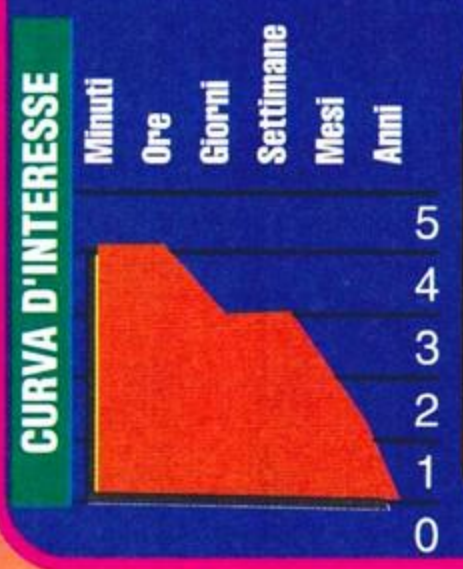
CAVEWARS

Genere: Strategico
Casa: The Avalon Hill
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

I requisiti minimi richiesti da Cavewars sono: processore Pentium (leggasi almeno 75Mhz) con non meno di 8 Mb di RAM (meglio 16, anche se la grafica scatta ugualmente!). Raccomandati risultano essere invece un Pentium 133 Mhz e 16 Mb di RAM.

K VOTO 850

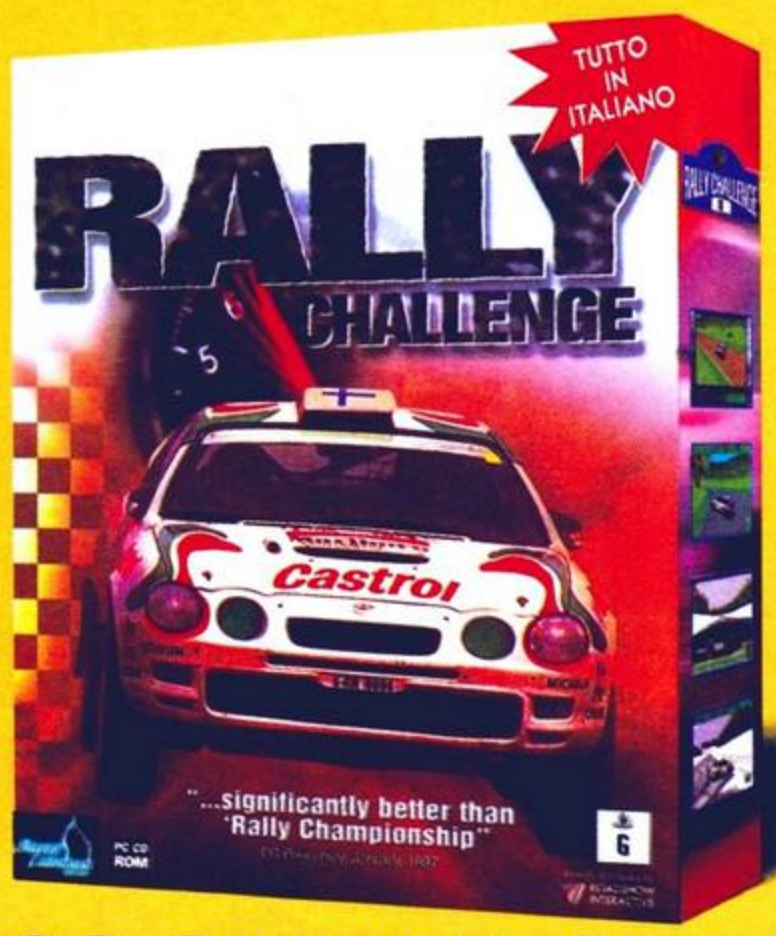


Si ringrazia Pergioco, tel. 02/29524256

È USCITO RALLY CHALLENGE.

FANGO, GHIACCIO E TORNANTI.

Metti a dura prova la tua capacità di rallysta. Ascolta i consigli del tuo navigatore, Claudia Peroni, e spingiti a tavoletta sui percorsi dove si svolgono i rally più famosi. Non è una passeggiata: la tua macchina si comporta esattamente come nelle situazioni reali di gara, con tanto di sbandate, testacoda, guasti tecnici e tutti gli altri imprevisti che caratterizzano le corse rally. E c'è di più: il gioco si fa ancora più appassionante per chi volesse misurarsi via rete o via modem con altri piloti. Sei pronto alla sfida?



ROADSHOW INTERACTIVE

SPONSORIZZATO DA: TOYOTA Castrol 555

Nativo per Microsoft Windows Windows 95

CD LINE SOLO CD-ROM

MULTIMEDIA MA VERO.

IL PIU' REALISTICO SIMULATORE DI CORSE RALLY.

MEDIUM ITALIA SPA (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

CD LINE È UN MARCHIO REGISTRATO DELLA MEDIUM SPA - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI PROPRIETARI - © MEDIUM SPA 1997

STRATEGIA

DI DANILO CAPPELLO

PC CD-ROM

FALLEN HAVEN

"...Spazio, ultima frontiera... una nuova guerra minaccia la pace interstellare...". E tanto per cambiare toccherà a voi riportare la situazione sotto controllo (sarà ormai la centesima volta!).

GRANDIOSO

Corre l'anno 2242 (pant, pant!) e un giorno come tutti gli altri avviene la scoperta di un oggetto non identificato in continuo avvicinamento al pianeta abitato dalla razza dei Taurani.
Con molta diplomazia si tenta il contatto, ma inutilmente: non ottenendo alcuna risposta agli appelli lanciati chiedendo l'identificazione, viene presa la decisione di trasportare l'oggetto alla base stellare "Moonbase", per tentare un approccio amichevole con la razza aliena.
Dopo averlo ancorato al terreno, si decide di inserire una sonda per determinare la natura dell'oggetto.
Milioni di abitanti osservano in diretta l'operazione con suspense, e al momento dell'inserimento si ode un suono sordo: un secondo dopo l'intera base stellare è rasa al suolo da una tremenda esplosione.
E' uno sterminio in diretta, e questo non può che portare alla guerra, il cui motto sarà "date sangue al sangue".
In realtà, l'oggetto in questione era una sonda spaziale terrestre alla ricerca di nuovi pianeti abitabili; ma oramai il danno è stato fatto. Gli alieni sono ormai pervasi da istinto omicida e occorre mettersi al riparo.
I Taurani si avvicinano inizialmente alla provincia di Haven e la isolano dal resto della federazione alleata, facendo in modo che lo scontro avvenga senza interventi esterni.
Che il massacro abbia inizio!.
Dopo aver scelto da che parte stare (se con la razza degli alieni oppure contro) e aver selezionato il livello di difficoltà (che può variare dal "semplice" al "mostruosamente impossibile"), vi toccherà decidere a quale campagna partecipare, optando fra la classica "Fallen Haven", dove fra voi e il nemico troverete dei territori neutrali da conquistare prima dello scontro frontale; e una più avventurosa, ma allo stesso tempo intricatissima e per questo diretta soltanto ai giocatori più esperti, "The last hope", nella quale sarete chiamati a vestire i panni dei kamikaze, dato che il nemico ha conquistato già TUTTE le provincie neutrali e spetterà a voi, partendo materialmente dal nulla, sconfiggerlo!

Memorizzate bene questo mezzo, perché vi sarà mooolto utile!

Utilizzate bene la tecnologia e non ve ne pentirete!

NELLA TANA DEL LUPO

A questo punto siete pronti per cominciare il gioco vero e proprio: visualizzando la mappa principale verrete a conoscenza della disposizione territoriale delle truppe alleate (che nel caso degli umani saranno blu) e del nemico (di colore rosso), evidenziando così le province neutrali che saranno colorate in grigio. Arrivati a questo punto, noterete immediatamente l'elemento principale che differenzia questo prodotto dalle altre decine (ormai siamo quasi alle centinaia!) in commercio: il tempo scorre

attraverso dei turni da completare, al termine dei quali, premendo il tasto "End Turn", si passa "la palla" al nemico! Non funziona, per intenderci, in tempo reale come nei vari Red Alert o Command & Conquer che dir si voglia. Stupiti? Delusi? Incuriositi? Continuate a leggere... potrebbe

La costruzione al centro sembra avere qualche problema di corrente!

appassionarvi! Alla Interactive Magic hanno preferito creare un gioco basato sia sulla prontezza di riflessi che, soprattutto, sulla tattica di gioco, in modo da non annoiare il giocatore medio, ma allo stesso tempo cercare di farlo pensare a come sistemare le proprie truppe o impostare le proprie risorse per sconfiggere l'acerrimo nemico.

Nota bene

Non ci sono titoli lampanti che mi balzano in mente come confronto con Fallen Haven... Potrei azzardarmi a dire X-COM: UFO, che utilizza sì uno stesso stile di gioco tattico, ma anche una ben diversa gestione delle risorse, oppure Cave Wars, recensito in questo stesso numero, ma che propone uno spessore di gioco nettamente inferiore.

LE DUE MODALITA'

Ecco una breve descrizione delle due fasi da affrontare.

• MODALITÀ STRATEGICA: in questo turno vi sarà data la possibilità di costruire strutture e produrre unità da utilizzare in combattimento. Potrete liberamente muovere le vostre forze armate per posizionarle nel miglior modo possibile, in modo da non farvi sorprendere dal nemico, ma allo stesso tempo di attaccare, creare imboscate (se ben nascoste) e raggiungere nel minor numero di movimenti possibili gli alleati in caso di un attacco in massa da parte dei soldati avversari.
Nell'impostazione di questa fase non c'è limite di tempo, e in alcuni casi, come è accaduto al sottoscritto, vi ritroverete a fissare il monitor per più di mezz'ora soltanto per decidere dove piazzare quell'ultimo soldato rimasto in eccesso, che potrebbe rivelarsi fondamentale nello scontro imminente. Quando tutto sarà stato sistemato accuratamente, terminate la modalità strategica per addentrarvi in quella tattica.

• MODALITÀ TATTICA: basta pensare, avete avuto tutto il tempo per fare le vostre scelte e adesso è scaduto, quindi bando a tutti i ripensamenti, niente rimorsi e vediamo come volge la sorte. Se precedentemente era stato previsto un attacco, adesso vedrete le vostre unità animarsi e partire all'arrembaggio, altrimenti il turno passerà al vostro avversario.

• PIANIFICARE, CHE PASSIONE

Un elemento fondamentale da tenere in alta considerazione sono le risorse disponibili, che vi permetteranno di progredire tecnologicamente con il susseguirsi del tempo e delle battaglie. Le risorse si suddividono in:
Energia (che serve per alimentare le costruzioni e le città, e senza la quale la produzione viene completamente e immediatamente arrestata), Crediti (che vengono utilizzati per l'acquisto di strutture e unità) e Ricerca (che permette, a secondo del denaro a disposizione, di far progredire il vostro popolo in potenza e tecnologia da utilizzare per la scoperta di nuove armi e costruzioni). Sia i crediti sia i punti di ricerca potranno essere utilizzati in qualsiasi città in vostro possesso, mentre invece riguardo l'energia la si potrà usare soltanto nelle vicine aree locali. Grande importanza riveste anche la tecnologia, che fa letteralmente pendere l'ago della bilancia dei combattimenti da una parte o dall'altra a seconda che le scelte effettuate siano più o meno corrette; questa si diversifica in

TNT *in pillole*

Ecco cinque elementi da tenere sempre in considerazione:
1- Fate in modo di cedere al nemico il minor numero possibile di province, dato che il loro possesso vi può far partecipare ad alcune missioni speciali MOLTO remunerative.
2- Utilizzate spesso il radar, che vi permette di spiare le province adiacenti alle vostre e di utilizzare con maggior precisione armi come i missili nucleari.
3- Quando possibile utilizzate sempre le Squad Unit
4- Non perdete per nessuna ragione al mondo la vostra capitale: è la sola a poter costruire Dropships (che sono i mezzi di trasporto delle unità)
5- Create più costruzioni addette alla produzione possibile: più queste saranno numerose, maggiore sarà la vostra potenza produttiva (e quindi successivamente militare)

Quando il gioco comincia a farsi duro...

"armamento delle unità", "efficienza delle strutture", "resistenza delle strutture e delle unità", "potenza di fuoco", "velocità delle unità" e "utilizzo di tecnologia nucleare". Tenetele tutte a mente, poiché la sola mancanza di ristrutturazione e aggiornamento di uno solo di questi fattori basterà per farvi perdere una battaglia (se non addirittura l'intera guerra!).

REGINA IN H7... SCACCO MATTO!

Questo, a mio parere, è un titolo dall'aspetto discreto, ma dallo spessore nettamente superiore alla media dei giochi strategici militari usciti da qualche tempo a questa parte. Notevole risulta essere la possibilità di organizzare metodicamente la propria armata attraverso uno schema di gioco che, dopo qualche partita, acquista una semplicità e una scorrevolezza raramente provati su altri prodotti in commercio. Devo ammettere che, quando ho cominciato a provare questo gioco, ho provato inizialmente una sensazione di sbandamento a causa dell'interfaccia non proprio user friendly; sbandamento che però si è tramutato ben presto in curiosità, per un prodotto che è riuscito pian piano a venir fuori coinvolgendomi con la sua giocabilità e spirito d'azione. Inoltre, quello che stupisce di più è che tutto questo è stato realizzato con l'ausilio di una grafica senza sbavature, che svolge bene il compito per cui è stata pensata, e un sonoro davvero ottimo sotto tutti i punti di vista (notevoli risultano essere gli innumerevoli brani musicali selezionabili singolarmente sul CD, che infondono quel pizzico di classe in più a un prodotto che già di per sé è pregevolissimo).

Ecco la mappa come si presenta inizialmente (quelli blu sono i territori appartenenti agli umani, i rossi quelli sotto il dominio degli alieni e i territori grigi sono neutrali).

Ditemi voi se non sembra Simcity???!

ULTIME PAROLE

Che dire... con questo Fallen Haven non siamo certo ai livelli di colossi del calibro di Red Alert, ma comunque è un prodotto realizzato ottimamente, per quella fascia di mercato di mezzo che non si identifica con i giochi in real time, ma allo stesso tempo non vuole perdere tempo a surriscaldare le cellule grigie con esasperanti tatticismi alla Panzer General o interminabili sessioni di training. "Ben fatto" è il solo giudizio che mi salta in mente, un giudizio che riesce a rendere gloria e onori al prodotto in questione. **K**

Si ringrazia Software Universo Tel. 02/4230010

FALLEN HEAVEN

Genere: Strategia
Casa: Interactive Magic
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

I requisiti richiesti da Fallen Haven sono: processore Pentium di fascia media (leggasi 100 Mhz) per non veder scattare la grafica, 8 Mb di Ram, una ventina di Mb su disco fisso e Windows 95. Tutto funziona meglio se si posseggono almeno 16 Mb di Ram.

K VOTO 910

È USCITO ACE VENTURA.

ACE VENTURA MISSIONE PC.

© MEDIUM SPA 1997
CD LINE È UN MARCHIO REGISTRATO DELLA MEDIUM SPA - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI PROPRIETARI - ALL RIGHTS RESERVED

Preparati a fare quattro sane risate: Ace Ventura è tornato alla grande. Un cartone animato interattivo ed estremamente demenziale, nel quale inpersonerai il famoso acchiappanimali in quattro esilaranti missioni. Incontrerai donne bellissime, e visiterai più di 60 location passando dalla tundra dell'Alaska per arrivare al castello in Baviera dello spietato Lardone. Doppiato in italiano dallo stesso doppiatore di Jim Carrey, ti conquisterà con la sua esplosiva carica di divertimento

7th LEVEL

MORGAN CREEK

COMPATIBILE Microsoft Windows Windows 95

CD LINE SOLO CD-ROM

MULTIMEDIA MA VERO.

IL VOSTRO PC NON È MAI STATO COSÌ DEMENZIALE.

MEDIUM ITALIA SPA (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

SIMULAZIONE SOTTOMARINA

PC CD-ROM

SSN

DI ANTONIO PERNA

Tom Clancy è uno degli scrittori contemporanei più famosi, e si occupa di libri di guerra moderna ambientati in scenari ipotetici che prendono spunto dalla situazione politica reale. E adesso è pronto per passare al mondo dei videogiochi.

In realtà non è proprio il vecchio Tom che si è occupato di persona della realizzazione di SSN; il famoso scrittore ha collaborato attivamente con la Simon & Schuster Interactive, creando una nuova etichetta software in proprio, per dar vita a un programma dalle caratteristiche molto interessanti.

FRATE INDOVINO ALL'OPERA...

La prima qualità che distingue SSN da molte altre simulazioni analoghe è la presenza di una trama molto complessa e articolata, che definisce con precisione il background storico-politico in cui si andranno a inserire le missioni che dovrete affrontare. Come un novello Nostradamus, Tom Clancy aveva previsto con notevole tempismo la fine di Deng Xiao Ping; e sullo sviluppo della nuova Cina ha costruito uno scenario fantapolitico realistico, credibile e molto affascinante. La scoperta di ricchi giacimenti di petrolio in un minuscolo arcipelago al largo del continente ha infatti spinto il nuovo governo cinese a cercare di annettere le isole ai confini territoriali, andando contro i diritti internazionali. La reazione degli americani è immediata: mobilitazione di un'imponente flotta navale e sottomarina per ostacolare le mire della Marina cinese. E qui entrate in azione voi.

SI SCATENA L'URAGANO ROSSO

SSN è un particolare simulatore bellico in cui dovrete affrontare una serie di numerose e impegnative missioni, al comando di un sottomarino atomico. Grazie a SSN, infatti, vestirete i panni del comandante di un sottomarino da combattimento della classe Los Angeles, impegnato a pattugliare le acque territoriali delle isole contese alla Marina cinese. A seconda della missione che vi troverete a giocare dovrete affrontare ostacoli e pericoli diversi, che vi porteranno a combattere contro altri sottomarini o a dover affondare navi mercantili e da guerra, o anche a distruggere basi militari e porti controllati dalle forze nemiche servendovi dei missili balistici. Filmati digitali di ottima qualità vi racconteranno dettagliatamente lo svilupparsi della situazione politica e militare mentre sarete impegnati sul teatro di guerra, e vi introdurranno con notevole dovizia di particolari agli obiettivi della vostra missione.

E' soprattutto qui che si vede maggiormente in azione la mano di Tom Clancy, che è riuscito a creare un intreccio fantapolitico estremamente dettagliato e ricco di fascino, in grado di fornire al gioco un'ambientazione interessante e molto articolata.

Le missioni sono suddivise in diverse fasi successive, ciascuna identificata da diversi waypoint che andrete a incrociare durante la navigazione. Comunque, in ogni momento potrà sempre scapparci l'imprevisto, e dal comando della Marina non riusciranno sempre ad avvertirvi in tempo dei cambiamenti che troverete sul campo di battaglia rispetto alla situazione prospettata dal briefing di ogni missione. Questo lascerà ampio spazio alle sorprese, e vi terrà costantemente all'erta, anche quando potrà sembrare che non ci siano pericoli immediati a minacciare la vostra incolumità.

GRANDIOSO

Nota bene

Le simulazioni sottomarine disponibili sul mercato non sono tantissime; quella che più si avvicina a SSN, anche se ha un'interfaccia di controllo più datata, è Fast Attack, della Sierra. Se invece preferite l'aspetto strategico della gestione degli scontri non potrà mancarvi l'inossidabile Harpoon 2. Sempre di sottomarini, ma della Seconda guerra mondiale, tratta anche Silent Hunter, della Microprose.

permette di dare al gioco una vivacità e una qualità visiva sconosciute in altri programmi del genere. Infatti, anche con l'aiuto del sonar e del profondimetro, riuscirete a organizzare gli inseguimenti alle unità nemiche con una partecipazione e un coinvolgimento senza pari (e chi ha visto il film Caccia a Ottobre Rosso può farsene un'idea).

LA CALMA È LA VIRTÙ DEI FORTI

La forza di SSN, comunque, non sta sicuramente nell'aspetto tecnico (per quanto validissimo) della sua realizzazione, ma nella giocabilità equilibrata e ben bilanciata che la simulazione è capace di offrire. Nonostante le immagini che vedete su queste pagine possano decisamente catturare l'occhio, non fatevi comunque troppe illusioni in merito a SSN. Il gioco è molto bello, intendiamoci, ma, nonostante l'aspetto grafico molto dinamico, si tratta pur sempre di una simulazione a tutti gli effetti, e come tale presenta delle caratteristiche che non andranno a genio a tutti. I ritmi di gioco, innanzitutto. Per simulare correttamente il comportamento di un sottomarino delle dimensioni di un Los Angeles (un sigaro di quasi 110 metri di lunghezza!), infatti, i programmatori hanno dovuto tener conto della forte inerzia e della complessiva lentezza negli spostamenti. Se poi tenete conto che per avere successo come cacciatori degli abissi dovrete imparare a muovervi silenziosamente, e quindi lentamente, ecco che otterrete un quadro abbastanza preciso della dinamica di gioco offerta da SSN: i ritmi sono nel complesso piuttosto lenti, come devono esserlo realisticamente nel caso della guerra sottomarina, con qualche punta di frenesia quando sentirete sibilare i siluri vicino a voi. Ma questo non significa che non occorra un buon tempismo nel pianificare le proprie azioni per raggiungere il successo. L'atmosfera creata dal programma è decisamente affascinante, e vi capiterà in più di un'occasione di restare a seguire nervosamente la scia dei vostri siluri fino a quando non giungeranno a destinazione; ma i combattimenti non si risolveranno con semplici raffiche di siluri e qualche manovra evasiva (del resto non state pilotando un F-16). Ed è per questo che SSN è un gioco più adatto agli appassionati delle simulazioni, che non a quelli di Wing Commander.
Chi apprezza le simulazioni sottomarine, comunque, troverà in SSN un prodotto estremamente ricco di dettagli, sfida e atmosfera: assolutamente imperdibile se si conosce il genere di gioco a cui si va incontro. SSN è bello e coinvolgente, ma se non siete degli appassionati potreste scambiare i tempi propri della simulazione per degli insostenibili cali di ritmo. K

ALLE SPALLE DELLE BALENE D'ACCIAIO

L'aspetto più innovativo di SSN è l'inquadratura che viene data dell'azione. Il controllo del vostro sottomarino è infatti delegato a pochi semplici comandi inviabili dalla tastiera, con gran parte delle operazioni più complesse lasciate in mano al computer. Niente menu complicati, quindi, e niente schermate statiche che raffigurano la plancia di comando. Tutti gli strumenti e gli indicatori di cui avrete bisogno saranno relegati in una finestra posta in basso a destra dello schermo, dove potrete far scorrere le mappe geografiche, visualizzare il rapporto dei danni e la situazione degli armamenti, o rivedere le comunicazioni ricevute. Unico strumento sempre presente sul video, naturalmente, è il sonar. Senza di esso, del resto, sareste completamente ciechi. E ora la novità!
Nel resto del video, quasi a schermo intero, vedrete raffigurato il vostro sommergibile, inquadrato da dietro, e tutti gli altri oggetti eventualmente presenti (ci sono anche squali e balene!) vicino a voi. L'idea è molto buona, e

Uno scambio frontale di cortesie. Speriamo di riuscire a scansarci in tempo.

2 al prezzo di 1

Nella confezione di SSN, oltre al gioco e a un succinto manuale, troverete un secondo CD, pieno zeppo di interviste ad ammiragli della Marina ed esperti in argomenti militari (c'è anche Tom, ovviamente), corredate da filmati e fotografie, per approfondire tutti gli argomenti tattici e strategici che riguardano la guerra sottomarina moderna. Se sapete bene l'inglese sarà una vera chicca.

TNT in pillole

Le prime missioni sono piuttosto docili, ma occorre svelare fin da subito i segreti del combattimento per non finire male più avanti. Prima di tutto, ricordatevi sempre di procedere molto piano quando siete in caccia, altrimenti farete troppo rumore e non potrete capire dove si trovano i nemici. Inoltre, per confondere un siluro in arrivo, sganciate un paio di Decoy (generatori di rumore) al di sopra del termoclino, poi immergetevi lentamente e in silenzio cambiando bruscamente rotta solo quando il siluro è molto vicino.

Stiamo per metterci in coda a un sottomarino classe Typhoon. Avete presente l'Ottobre Rosso?!?

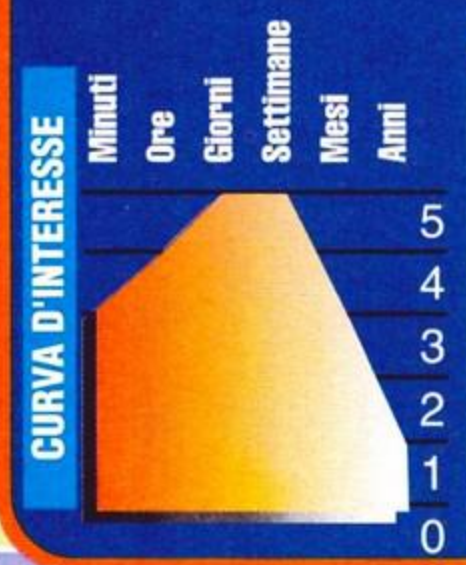
SSN

Genere: Simulazione
Casa: Simon & Schuster Interactive
Sviluppatore: Virtus e Clacy Interactive Entertainment

PC CD-ROM

Per gettarsi negli abissi dell'oceano avete bisogno di un Pentium (consigliato il 120 Mhz), 16 MB di RAM, scheda video SVGA, CD-ROM 4x, scheda audio 16 bit e Windows 95. L'installazione occupa da 10 a 40 MB di spazio su hard disk.

K VOTO 900



PC CD-ROM

WARGAME

DI PAOLO FORNI

BATTLEGROUND ANTIETAM

Negli ultimi mesi abbondano i wargames sulla guerra civile americana: questo è ben il terzo sfornato da Jim Rose e dalla sua Talon Soft!

Era da un po' di tempo che su queste pagine non si parlava di uno dei maggiori fenomeni dell'ultimo anno nel campo delle simulazioni militari per computer, ovvero la serie Battleground della Talon Soft (gruppo Empire). Arrivata ormai al quinto capitolo, si tratta di una serie di giochi che sfrutta una stessa interfaccia e uno stesso schema di base per simulare un particolare conflitto del passato, ricostruendolo con pazienza certosina e minuziosissime ricerche bibliografiche. La cura nella preparazione e alcuni tocchi di classe (come quello di allegare a ogni copia del gioco una mappa rappresentante i luoghi delle battaglie) ne hanno fatto uno dei punti di riferimento per gli appassionati di strategia. Purtroppo, non sempre le battaglie oggetto dei programmatori della Talon hanno creato grande interesse per i videogiocatori italiani, nonostante una delle migliori intelligenze artificiali attualmente disponibili; ben tre titoli su cinque riguardano la guerra di secessione americana (Gettysburg, Shiloh e questo Antietam). I patiti di questo periodo storico, peraltro, hanno da gioire, perché c'è nuovo pane per i loro denti.

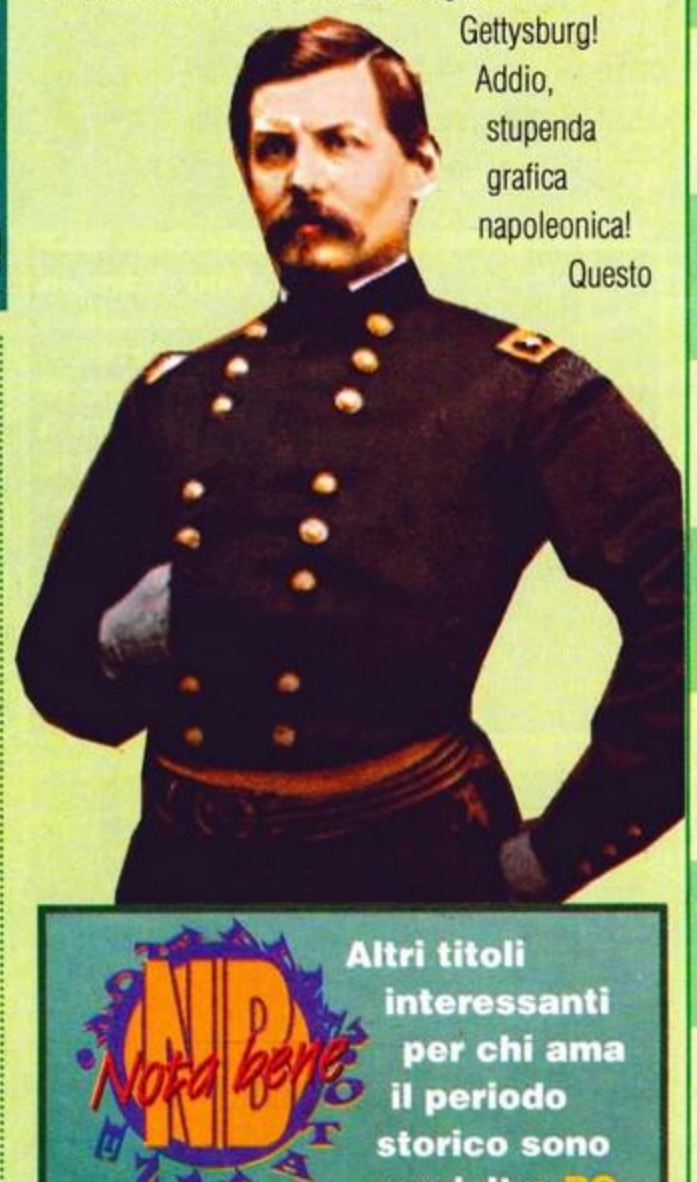
Gli schieramenti sono stati ricostruiti nei minimi particolari: sono riportati addirittura i nomi e i cognomi di tutti gli ufficiali!!

NIENTE DI NUOVO

Chiunque abbia giocato a BG Gettysburg o BG Shiloh non ha bisogno di ulteriori informazioni: sa già che BG Antietam ricrea su una mappa esagonata, con un meccanismo a turni, una parte della guerra civile americana. Il turno di ogni giocatore è suddiviso in quattro fasi (movimento, fuoco difensivo, fuoco offensivo, assalti corpo a corpo), durante le quali le unità di fanteria, cavalleria e artiglieria si possono disporre secondo diverse formazioni (in riga, in colonna ecc.) per compiere differenti funzioni (sparare, muoversi, caricare, bombardare). Dopo un numero prefissato di turni, lo scenario termina con la vittoria di uno dei due contendenti, in base ai punti vittoria conquistati, determinati dalle perdite subite e dagli obiettivi controllati. Il sistema di controllo è semplice e abbastanza veloce da imparare: chi conosce i precedenti BG non ha bisogno di leggere il pur completo manuale.

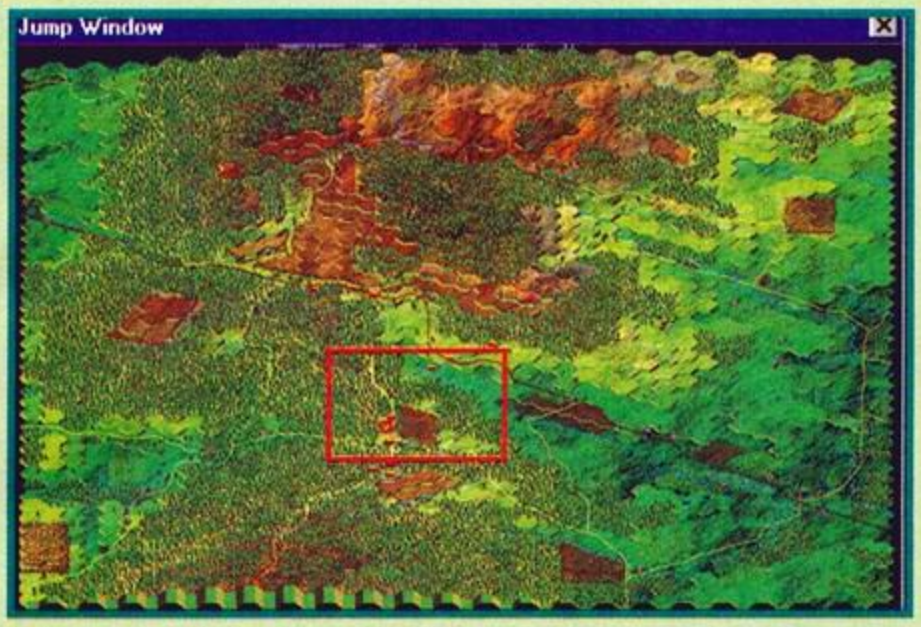
LE DOLENTI NOTE

Quando, qualche mese fa, uscì BG Waterloo, apprezzai moltissimo alcuni miglioramenti, soprattutto grafici, apportati rispetto a BG Gettysburg.
Mi aspettavo ovviamente di ritrovarli in questa quinta puntata ma, con mia sorpresa, sono rimasto deluso: Antietam è esattamente uguale a Gettysburg! Addio, stupenda grafica napoleonica! Questo



Altri titoli interessanti per chi ama il periodo storico sono senz'altro BG Gettysburg, BG Shiloh (esattamente identici ad Antietam, a parte la battaglia ricostruita) della Talon Soft, Civil War della Sierra e Age of Rifles della SSI, che ha anche il vantaggio di simulare numerosi altri conflitti della seconda metà dell'Ottocento.

APPASSIONANTE



Per spostarsi velocemente sulla mappa, si può usare la cosiddetta "jump window". Cliccate e sarete nel punto desiderato!

Ripercorrete la fatidica battaglia americana, assaporando i fumi dei moschetti e dei cannoni. Una chicca per appassionati!

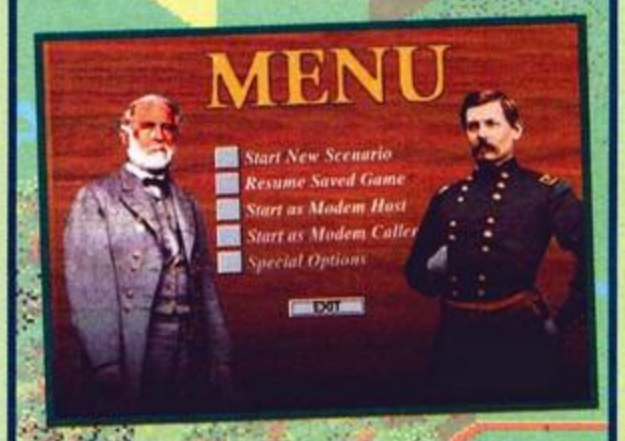
passo indietro, a mio giudizio abbastanza grave, non è compensato dall'aver mantenuto la pur utile opzione del settaggio a piacere della difficoltà di gioco. Sommata al tema di minor interesse, almeno qui da noi, questa caratteristica mi porta ad assegnare un voto piuttosto basso ad Antietam (più o meno lo stesso di Gettysburg).
Se però siete degli appassionati dell'ambientazione storica, aumentatelo tranquillamente di una settantina di punti.

SENTI MAA... E L'AMBIENTAZIONE

Avete ragione, non ho detto ancora niente di preciso sull'ambientazione: vi accontento subito. BG Antietam ricostruisce, attraverso 25 scenari (di cui 10 ipotetici) le battaglie di Antietam (ma noo…) e di South Mountain, svoltesi nel 1862. Lo scontro di Antietam, considerato il più cruento di tutta la guerra, si svolse il 17 settembre tra le truppe del generale Lee (Confederati) e quelle del generale McClellan (Unionisti). Gli scenari sfruttano 8 diverse mappe, visualizzabili o dall'alto o in una visuale 3D isometrica. Ogni esagono rappresenta circa 120 metri di terreno, mentre ogni turno diurno corrisponde a 20 minuti (un'ora di notte). La grafica è piuttosto microscopica, e scarna nella visuale a due dimensioni. Una parola sull'audio: i pezzi musicali sono stati composti ed eseguiti da uno strano individuo (c'è tanto di foto e indirizzo in fondo al manuale) che si diletta di ricostruire l'atmosfera del tempo. Questo "musicista" (io direi piuttosto nostalgico, o straccione guardando la foto…) riesce comunque abbastanza bene nel suo scopo, anche se credo che nessuno, dalla vecchia Europa, gli scriverà per farsi spedire i suoi CD di musica patriottica americana. O forse no? K

Si ringrazia Software Universe Tel. 02/4230010

TNT in pillole



In un gioco ambientato durante la guerra civile americana, hanno grande importanza le scelte riguardanti la disposizione delle proprie truppe, lente a muoversi e a cambiare formazione.
La prima cosa da imparare è quindi scegliere bene il tempo per le varie operazioni.
Attenzione inoltre al posizionamento dei carri rifornimento, un fattore chiave se non volete finire senza munizioni.
La battaglia si renderà subito rovente, ma occorrerà avere sangue freddo.

Ogni scontro a fuoco è illustrato da un breve filmato e dal rumore degli spari; non sempre però la qualità audio-video è buona.

BATTLEGROUND ANTIETAM

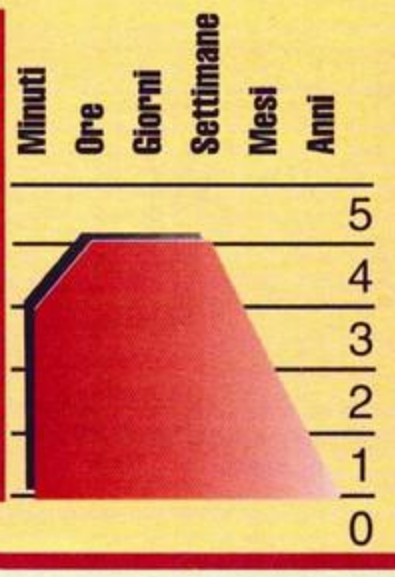
Genere: Wargame
Casa: Empire
Sviluppatore: Talon Soft

PC CD-ROM

Richiede Windows (3.1 o 95 indifferentemente), un 486DX33 o superiore, almeno 5 Mb su hard disk (consigliati almeno 20 Mb, l'installazione tipica è da 80), un CD-ROM 2x, 8 Mb di RAM, una VGA a 256 colori, un mouse e una scheda audio Windows-compatibile.

K VOTO 809

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

BIRAGHINI.

Obbedisci all'istinto irresistibile di mollare
Padano, tutta polpa e niente crosta, garantiti
e ricette. Per esempio con una goccia di aceto

QUANDO LA VOGLIA.

tutto e buttarti sui Biraghini. Sono gustosi cubetti di Grana dal consorzio e prodotti da Biraghi. Per infinite interpretazioni balsamico, come antipasto o con l'aperitivo. BIRAGHINI. PIACERE AL CUBO.

Biraghi
Piacere, formaggi

PC CD-ROM

AVVENTURA

DI GABRIO SECCO

in vacanza con SYLVIA

GRANDIOSO

“Manca parecchio ancora alle vacanze estive, ma un po’ di addestramento per non andare in bianco anche questo anno non farà certo male.”

Con questo gioco si è aperta la serie dei K-Games, della quale sarete ormai al corrente se avete letto le pagine dei K precedenti. Qui il gioco consiste in un’avventura ambientata in una stupenda isoletta tropicale nella quale avete pensato bene di passare le vostre vacanze. Con vostro grandissimo piacere scoprite subito che l’isola pullula di affascinanti donzelle, tra le quali spicca la figura della nostra dea bionda, Sylvia. Subito pensate che questa è la vostra occasione d’oro e per nulla al mondo potrete perderla: anche se non sarà assolutamente facile, dovete provare a conquistare il cuore della stupenda fanciulla. Prima di cominciare a giocare vi verranno poste alcune semplici domande allo scopo di inquadrare subito la vostra personalità. E’ infatti necessario

tenere presente fin da subito che in questo gioco la psicologia ha una parte essenziale: ogni persona che incontrate ha un carattere diverso dall’altra e starà a voi capire cosa dire per tentare di ingraziarvela. Dopo avere

risposto alle domande, la prima cosa da fare sarà girare un po’ dappertutto nel villaggio e ascoltare tutto ciò che le persone vi diranno. Ci sono vari tipi di discorsi: barzellette, notizie riguardanti video-giochi, notizie su tutto, poesie. Raccogliere queste informazioni vorrà dire poter poi attaccare discorso con Sylvia e le sue amiche. Ciò che è opportuno raccontare a una ragazza dipende naturalmente dal suo carattere, per cui sarà utile descrivere brevemente le tre bellezze: Cristine è un’abbronzatissima morettona, a dire il vero la mia preferita. Ama le cose divertenti, perciò adora le barzellette. Ha una personalità molto aggressiva e presto tenterà di sedurvi, ma ricordatevi che il vostro obiettivo è Sylvia. Tania è la tipica secchiona, che odia andare in vacanza e restare lontana dai suoi amati libri. Non vede l’ora di tornare in città e riprendere l’università. Sylvia è l’oggetto dei vostri desideri. E’ romantica, adora i videogames e recentemente si trova in conflitto con la sua amica Cristine poiché ha appena lasciato suo fratello. Dopo avere raggiunto il dialogo con le tre ragazze dovrete ovviamente pesare bene tutto quello che direte. Una frase sbagliata potrebbe compromettere irreversibilmente la vostra immagine, per cui pesate bene ogni parola. Alla fine della giornata potrete anche sgranchirvi un po’ le gambe in discoteca. Anche qui sarà importante cercare di attirare l’attenzione di Sylvia e incrementare il vostro fascino. Per fare ciò avrete a disposizione varie azioni e starà a voi trovare la cosa giusta da fare. Insomma, se vi siete sempre considerati esperti play-boy è questo il momento di dimostrarlo. Se poi credete che noi di K abbiamo dato a questo gioco un voto troppo alto, ricordatevi che non si può sputare nel piatto dove si mangia. Scherzi a parte, è chiaro che non ce la sentivamo di valutare un nostro prodotto, ma vi assicuriamo che il divertimento ci sarà. K

SYLVIA

Genere: Avventura
Casa: K
Sviluppatore: Edi.Progress

PC CD-ROM

Grazie alla tecnologia di K, il gioco gira tranquillamente anche sui 486 con 8 MB di RAM. Necessita di cun CD-ROM a 2x e di una scheda audio Sound Blaster compatibile. Lo spazio richiesto su Hard Disk è misero, e quindi accettabile.

K VOTO 1.000.000

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

CURVA D’INTERESSE

Minuti
Ore
Giorni
Settimane
Mesi
Anni

5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA’/PREZZO

Q
K GIOCO
OTTIMO
BUONO
MEDIOCRE
SCARSO
P
MAH!
SE PROPRIO VOLETE...
SI PUO’ FARE
OK
CORRETE!

CD DEDICATO ITALIANO®

GRAND PRIX MANAGER 2

FATELI CORRERE !

Con il commento di
MARIO POLTRONIERI

MICRO PROSE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Ecco finalmente l'attesissimo seguito di GP MANAGER, ovvero il gioco più coinvolgente dell'anno! Con GRAND PRIX MANAGER 2 hai il controllo totale su ogni aspetto manageriale di una squadra mondiale di Formula 1 per la stagione 1996.
Tratterai l'ingaggio dei migliori piloti, ogni fase della preparazione e delle gare, fino... alla pubblicità degli sponsor... e ti accorgerai che "guidare" in Formula 1 è difficile anche da una poltrona!
Naturalmente il gioco è "multiplayer" e ha sequenze filmate di qualità eccezionale !
GRAND PRIX MANAGER 2 è il gioco ufficiale della FIA Formula 1.

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 33 MHZ,
DOS 5.0,
WIN. '95 O 3.1 O 3.11,
4 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILE,
VGA, JOYSTICK, MOUSE.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

PC CD-ROM

WARGAME

AGE OF RIFLES

DI PAOLO FORNI

"Incredibile! Si è avverato un sogno! le guerre del Risorgimento in un gioco di simulazione per PC! Sto per svenire."

Sì, avete letto bene!!! Con questo nuovo campaign disk per Age of Rifles, la SSI porta sugli schermi dei nostri PC i campi di battaglia del Piemonte del 1859, per la prima volta in assoluto! Ma prima che l'entusiasmo mi trascini via del tutto, cercherò di descrivere con la dovuta precisione ciò che è contenuto in questo add-on imperdibile per chiunque abbia sul proprio scaffale una copia di AOR.

UNA VERA CHICCA!

Il presente CD-ROM è utilizzabile solo oltre al preziosissimo aggiornamento della propria copia alla versione 1.3. Il numero di bug così corretti e le utili opzioni aggiuntive valgono da soli l'installazione dell'aggiornamento; ma la vera chicca è nella natura delle campagne di nuova introduzione, tra le quali spicca la Seconda guerra di Indipendenza italiana combattuta nel 1859 tra i Francesi di Napoleone III e gli Austriaci grazie ai maneggi del grande Cavour. Le battaglie proposte sono quelle di Montebello, Palestro, Magenta e Solferino. Le altre due campagne riguardano invece un ennesimo conflitto della guerra Nordisti-Sudisti e la ribellione degli Indiani contro gli Inglesi a Lucknow nel 1857. Gli scenari aggiuntivi sono per lo più ambientati nell'America del Nord.

I wargames ottocenteschi abbondano, ma solo per quanto riguarda la Guerra di secessione americana (i Battleground della Empire, Civil War della Sierra). Nessun altro affronta le battaglie italiane.

possedendo Age of Rifles, il bellissimo wargame ambientato tra il 1846 e il 1905; per una modica spesa, acquistando il campaign disk (come già successo per i due Steel Panthers) si avranno a disposizione 3 nuove campagne e 30 nuovi scenari,

NON E' FINITA!

Come dicevo, l'aggiornamento alla versione 1.3 apporta notevoli miglioramenti, correggendo i numerosi piccoli bug presenti nelle prime versioni di AOR: molto interessanti sono poi l'introduzione della possibilità di creare scenari casuali e di alcuni nuovi comandi opzionali che modificano il modo di giocare, rendendo maggiore l'influenza del morale sul comportamento dei soldati, o mostrando i rapporti con valori numerici anziché con valutazioni verbali. Nel file readme allegato sono poi indicati preziosi consigli strategici e ulteriori delucidazioni sulla meccanica di gioco e di creazione degli scenari
Concludendo: un add-on veramente utile e innovativo, particolarmente interessante per il pubblico italiano. K

AGE OF RIFLES CAMPAIGN DISK

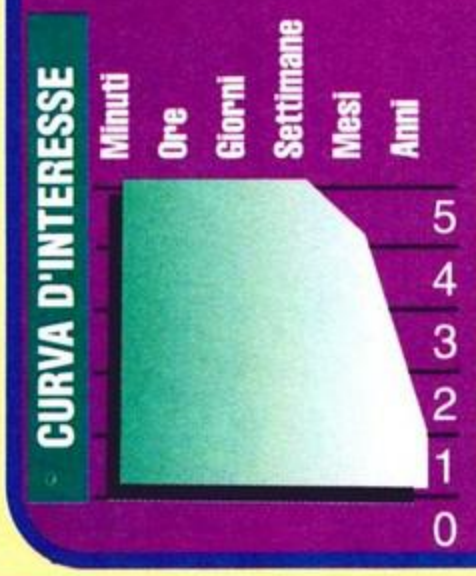
Genere: Wargame
Casa: Mindscape
Sviluppatore: SSI

PC CD-ROM

E' richiesto il CD originale di AOR. Lo spazio occupato su HD è di 15 Mb, non di 5 come erroneamente indicato sulla scheda tecnica. Per il resto, le richieste sono le stesse del gioco base.

K VOTO 905

G
A
QI
FK



CD DEDICATO ITALIANO®

POWER F1

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

PRODOTTO UFFICIALE DELLA FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP.

... Il rombo dei motori ti sfonda il cervello. Hai gli occhi puntati sulla luce rossa. La tensione ti asciuga le mani. Uno sguardo per controllare gli avversari... fremono per anticipare il via... ma tu sai di essere il miglior pilota con la macchina migliore preparata dai più esperti...senti il sangue nelle tempie.. le mani stringono il joystick e... VIA!!!

CD-ROM

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486,
8 Mb RAM,
SCHEDA SONORA SOUNDBLASTER PRO O GRAVIS ULTRASOUND,
SVGA, LETTORE CD-ROM 2X.

vieni a provare **POWER F1** nell'Internet World Pavillon al Futurshow di Bologna dal 9 al 13 aprile. **Grandi premi ti aspettano!!!**

£ 89.900

EIDOS INTERACTIVE

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

DELPHI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

PC CD-ROM

RAVAGE D.C.X

DI DANILO CAPPELLO

“Ricetta per una serata incandescente: prendete mezzo litro di adrenalina, versatela in un tegame aggiungendo dell’ottima grafica e un pizzico di suspense, amalgamate bene il tutto con un sonoro da brivido e fate bollire a fuoco medio per una decina di minuti. Versate una buona dose di giocabilità... e voilà, servite ben caldo. Ecco a voi Ravage D.C.X.”

Ero ancora un pargolo quando mi dilettavo in interminabili partite con un fido compagno al mio fianco a “Operation Wolf”: l’adrenalina sprizzava da tutti i pori (ma non era il sudore??), e ogni nemico accoppato veniva salutato con un coro di OLE’. Ricordo che avevo quasi ipotecato la bici per riuscire a terminarlo, ma alla fine l’impresa fu portata a termine. E con successo. Eccomi qui, adesso, seduto su una comoda poltrona davanti al PC (sì, perché davanti al monitor invece della solita seggiola in legno uso una ben più comoda poltrona in pelle! Sballo totale!); gli anni sono trascorsi, non imbraccio più un uzi per prendere la mira sui bersagli in movimento, ma un ben più scomodo mouse e solo alcune delle vecchie tematiche di gioco sono cambiate. E’ quindi con sommo piacere che mi appresto a presentare Ravage D.C.X, un buon gioco d’azione contenuto in ben 2 dischi dorati che promette ore e ore di combattimenti mozzafiato e di divertimento allo stato puro. O quasi.

udite... dei viaggi interdimensionali. Se però da un lato questa scoperta porta all’avanzamento tecnologico e al superamento delle barriere spaziali, è altrettanto vero che grazie a essa dei nuovi “amichetti” alieni vengono periodicamente a farci visita portando in saccoccia scorte di regali a base di napalm e calibro 45 (il nome “Stargate” vi dice nulla?)... E’proprio attraverso questi portali che la Terra decide di passare al

DENTISTI SI NASCE, NON SI DIVENTA...

Come iniziare?... ma dalla trama ovviamente. Questa narra di un gruppo di scienziati che, avvalendosi di una tecnologia avanzatissima, riescono a sviluppare un agglomerato di ferraglia e circuiti elettrici che permette all’umanità di sperimentare... udite

GRANDIOSO

Nota bene

Di confronti con titoli analoghi ne esistono a bizzeffe, a partire dal mai troppo osannato Operation Wolf fino a giungere ad Area 51 recensito due mesi fa, ma il gioco che regge meglio il confronto con Ravage D.C.X. per la simile modalità di gioco utilizzata è senza dubbio Cyberia2 della Virgin Interactive.

una sala comandi sulla quale sono presenti una coppia di monitor utili per informazioni speciali sulle missioni (briefing) e due uscite, passate le quali potrete iniziare a blastare gli alieni. In un'ulteriore sala sceglierete il pianeta sul quale "teleportarvi", e qui inizierete a combattere contro il nemico menando colpi di mouse a destra e a manca. A secondo di che pianeta avrete scelto e di quale locazione vi sarete teleportati vi ritroverete a dover fronteggiare situazioni di diverso tipo: pilotare un elicottero, guidare una moto sulla sabbia, perlustrare "alla Doom" paesaggi fantascientifici e molto, molto altro, tutto con l'identico metodo di controllo utilizzato: con il mouse punto il nemico e faccio fuoco, tutto qui; che sia pure nel deserto o a 10.000 piedi d'altezza, si dovrà sempre stare all'erta, mirare e sparare. Spesso la nostra azione verrà interrotta dai numerosi filmati realizzati in maniera egregia che ci mostreranno le nostre peripezie in terza persona, cambi di inquadrature o più semplicemente un improvviso spiraglio apertosi nella trama. Il sonoro è ben realizzato e soprattutto gli effetti sonori come esplosioni e raffiche di mitra

Scene di ordinaria guerriglia urbana

contrattacco, inviando voi, il solo uomo capace di sterminare l'intera razza aliena, per porre rimedio alla drammatica situazione venutasi a creare, tentando di mettere così la parola FINE alle scorribande e agli attentati terroristici che sempre più insanguinano il pianeta. Quindi IL prescelto siete proprio voi: un signor dentista!!! Ah Ah Ah! E' proprio così, sto ancora rotolandomi dalle risate, ma il manuale specifica chiaramente che l'umanità ha proprio scelto voi: non un mercenario o un marine,... ma un dentista! Mah! Cose che succedono!

SEEK AND DESTROY

Dopo aver ammirato l'introduzione vi ritroverete in

riescono a immergere il giocatore ancora più a fondo, fino all'immedesimazione totale ("Vieni a mangiare che è tardi!" "Non adesso mamma!!! Non vedi che sono in mezzo a un massacro in metropolitana??!" "Oh scusa, caro!").

NON E' TUTTO ORO CIO' CHE...

Quindi tutto sembrerebbe andare per il meglio... grafica più che buona, sonoro azzeccato, giocabilità alle stelle... eppure c'è qualcosa che non mi convince! Se da un lato è vero che il giocatore è trasportato attraverso numerose situazioni almeno apparentemente varie, è anche vero che comunque, per quasi tutta la durata del gioco, quello che ci si ritroverà a fare sarà sempre puntare-mirare-fare fuoco all'infinito; e che questo avvenga dentro un elicottero o in moto o a piedi o chissà dove non cambia la situazione, e questo dopo qualche tempo porta innegabilmente a generare nel giocatore un senso di oppressione che porta alla sindrome del "già visto". Inoltre, un elemento che mi ha dato particolarmente fastidio è stata la consapevolezza che tutto è già stato calcolato, e non si è padroni delle proprie azioni: anche quando si viene colpiti a morte e si ricomincia il livello tutti i nemici usciranno dalle medesime parti della scorsa partita: quindi, in teoria, quello che servirà per concludere con successo una missione sarà memorizzare da quale lato verremo attaccati e il gioco sarà fatto!

E QUINDI...

Concludendo, vorrei non far pesare troppo le critiche su un prodotto che si propone tutto sommato come un titolo ottimamente realizzato, che si distingue per la cura dei particolari e per la trama non lineare, un gioco da tenere in considerazione come esempio per quello che la tecnologia futura potrebbe offrire. **K**

Si ringrazia Software Universe
Tel. 02/4230010

RAVAGE D.C.X

Genere: Sparatutto
Casa: Warner Interactive
Sviluppatore: Rainbow Studios

PC CD-ROM

I requisiti minimi richiesti da Ravage D.C.X e inseriti nel manuale sono: processore Pentium (almeno 75Mhz) con non meno di 8 Mb di RAM, un lettore CD 4X e il Windows 95. Raccomandati risultano essere invece un Pentium 100 Mhz e 16 Mb di RAM.

K VOTO 900

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

negozi

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio
angolo via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima
angolo via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

Da sempre esclusivamente gli originali !

PC CD ROM

Arcade

3D ULTRA PINBALL Creep Night	69.900
ABSOLUTE PINBALL Ita	69.900
ALIEN TRILOGY Ita	79.900
ALPHA STORM	89.900
AMOK Ita	69.900
ARCHIMEDEAN DYNASTY	59.900
AREA 51 Win'95 Americano	99.900
ASSAULT RIGS Italiano	49.900
BANZAI BUG Win'95	99.900
BEDLAM Ita	59.900
BIG RED RACING Italiano	39.900
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	79.900
BUBBLE BOBBLE	69.900
CAPTAIN QUAZAR Win '95	59.900
COLD SHADOW Maui Mallard	79.900
CRUSADER NO REGRET Italiano	79.900
CYBER GLADIATORS Win'95 Ita	99.900
CYBERDOME Win'95	49.900
CYBERMAGE Italiano	39.900
DARK FORCES Ita	49.900
DARKER	49.900
DEADLY TIDE Win'95 Italiano	109.900
DEATH RALLY Ita	59.900
DEATHDROME Win'95	99.900
DEFCON 5 Ita	49.900
DESCENT	29.900
DESCENT 2	49.900
DIE HARD TRILOGY Win'95	99.900
DOOM Death Match	49.900
DOOM Level Master II	49.900
FINAL DOOM	69.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900
DRAGON'S LAIR II Time Warp W95	89.900
DUKE NUKEM 3D	69.900
DUKE NUKEM 3D Plutonium Pak Ita	39.900
DUKE NUKEM Beyond the Meltdown	49.900
DUKE NUKEM Duke!Zone	39.900
DUKE NUKEM Nuke It 1000	39.900
EARTHSIEGE 2	59.900
ECCO THE DOLPHIN Win '95	69.900
ERADICATOR Man. Italiano	69.900
EXTREME POWERPACK	99.900
FIRO & KLAWD Ita	69.900
FISTFIGHT	29.900
FULL TILT PINBALL 2	59.900
FX FIGHTER TURBO Italiano	79.900
HELLBENDER Win'95	79.900
HI-OCTANE Italiano	49.900
HUNTER HUNTED Win'95 Man. Ital.	99.900
IRON MAN X/O Ita	69.900
KILLING TIME	79.900
KRAZY IVAN Win'95 Americano	79.900
KRAZY IVAN Win'95 Italiano	89.900
L.A. BLASTER	49.900
LOCUS Win'95 Ita	49.900
LODE RUNNER Win '95	24.900
MAGIC CARPET 2 Ita	49.900
MARATHON 2 DURANDAL Win'95	79.900
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES Ita	89.900
MECHWARRIOR II Expansion Pack	49.900
MEGARACE	19.900
MEGARACE 2	79.900
METAL & LACE/KNIGHTS OF XENTAR	99.900
METAL RAGE	59.900
MICROMACHINES 2 Special Edit. Ita	29.900
MONSTER TRUCK MADNESS Win'95	79.900
MORTIMER Win'95	59.900
MUTANT PENGUINS	49.900
NIHILIST	69.900
PANZER DRAGOON Win'95	89.900
PINBALL BUILDER	89.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT Ita	89.900
PINBALL WARRIORS Ita	49.900
POWER RANGERS ZEO	79.900
PRAY FOR DEATH Ita	59.900
PRIMAL RAGE Ita	39.900
PRINCE OF PERSIA 1 & 2	49.900
PSYCHO PINBALL	24.900
QUAKE Aftershock Fra Deu Ing	39.900
QUAKE Aftershock Toolbox + GUIDA	59.900
QUAKE Italiano	69.900
QUAKE Q!ZONE	49.900
QUAKE Q2 Ita	39.900
QUAKE Scourge of Armagon	69.900
QUAKE Tremor	64.900
RAPID FIRE PAK	79.900
RAVAGE Win'95 Ita	89.900
RAYMAN Ita	59.900
REBEL ASSAULT II Ita	49.900
REBEL ASSAULT Kit Ita	49.900
REBUS Italiano	49.000
RENEGADE Italiano	29.900
REX BLADE	64.900
RISE OF THE TRIAD	29.900
ROBOQUEST	79.900
ROBOTRON X	89.900
SCORCHED PLANET Inglese	59.900
SCORCHED PLANET Italiano	69.900
SCORCHER Italiano	99.900
SHATTERED STEEL	69.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	29.900
SLAM TILT Win'95 Ita	69.900
SONIC CD Win'95	69.900
SPACE JAM Americano	79.900
SPEED RAGE Ita	39.900
SPIDERMAN The Sinister Six	89.900
STARGUNNER	69.900
STREET FIGHTER 2	19.900
STREET RACER Ita	89.900
SURFACE TENSION	59.900
SWIV 3D Italiano	59.900
T-MEK Italiano	79.900
TELETRASPUFFO Italiano	59.900
TERMINATOR SKYNET Inglese	59.900
TERMINATOR SKYNET Italiano	69.900
THE INCREDIBLE HULK Ita	89.900
TIE FIGHTER COLLECTOR'S Ita	49.900
TILT	29.900
TIME COMMANDO Ita	49.900
TIMON & PUMBAA Giochi Giungla	85.000
TRACK ATTACK	29.900
TUNNEL B1 Inglese	69.900
TUNNEL B1 Italiano	89.900
VIRTUA COP Ita	79.900
VIRTUA FIGHTER PC Win'95	89.900
WING COMMANDER III Ita	49.900
WING COMMANDER SERIES MISSIONS	19.900
WITCHAVEN	29.900
WITCHAVEN II Blood Vengeance	29.900
WORMS UNITED Ita	74.900
X WING ENHANCED Kit Ita	49.900
XS Ita	79.900
ZPC Win'95	109.900

Pilotaggio

1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900
A-10 CUBA! Win'95 Ita	89.900
AH-64D LONGBOW + KOREA Ita	119.900
AH-64D LONGBOW Ita	49.900
AH-64D LONGBOW Korea	59.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
AIRLINE SIMULATOR Ita	99.900
APACHE	34.900
APACHE LONGBOW Italiano	79.900
ATF + NATO FIGHTERS Ita	119.900
ATF ADVANCED TACTICAL FIGHTER Ita	49.900
ATF Nato Fighters Data Disk	49.900
BACK TO BAGHDAD Inglese	69.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	49.900
BUSINESS JET	49.900
CESSNA CUSTOM KIT	59.900
DAYTONA USA Win'95	89.900
DESTRUCTION DERBY II Ita	79.900
EF2000 EVOLUTION	79.900
EF2000 SUPER Win'95 Inglese	69.900
EF2000 SUPER Win'95 Italiano	129.900
EF2000 Tactcom Ita	39.900
F-22 LIGHTNING 2 Italiano	99.900
F1 MANAGER	79.900
FINAL APPROACH	74.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FLIGHT COMMANDER	74.900
FLIGHT SCHOOL Inglese	69.900
FLIGHT SHOP 5.1	109.900
FLIGHT SIM. 6.0 + SCENARI W'95 Ita	149.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Win95 Ing	109.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Win95 Ita	119.900
FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	89.900
FLIGHT UNLIMITED Italiano	49.900
FLYING CORPS Inglese	89.900
FLYING CORPS Italiano	109.900
GRAND PRIX	29.900
GRAND PRIX 2 Ita	69.900
GRAND PRIX 2 Perfect GP	29.900
GRAND PRIX 2 X Extension for	19.900
GREAT AIRLINES	69.900
HIND Inglese	49.900
HIND Italiano	79.900
INDYCAR RACING 2 Ita	39.900
JETFIGHTER III Ita	109.900
NASCAR RACING + TRACK PACK	24.900
NASCAR RACING 2 Inglese	89.900
NASCAR RACING 2 Man.Ital.	89.900
NAVIGATOR 6.0	79.900
NEED FOR SPEED Extra Speed Ita	29.900
NEED FOR SPEED Special Edition Ita	89.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP	69.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP Ita	79.900
PERFECT FLIGHT AROUND WORLD	39.900
PERFECT FLIGHT ITALIA	24.900
PILOT'S TOY BOX	49.900
POWER F1 Inglese	79.900
POWER F1 Italiano	89.900
PRE-FLIGHT	59.900
RESCUE AIR 911	99.900
SAIL SIMULATOR 3.0 Ita	99.900
SCENERY & OBJECT DESIGNER	109.900
SCHIRATTI COMMANDER Ita	79.900
SCREAMER 2 Italiano	69.900
SCREAMER Ita	54.900
SEAWOLF SSN-21 Ita	49.900
SEGA RALLY Win'95 Ita	84.900
SIM COPTER Win'95 Inglese	89.900
SIM COPTER Win'95 Italiano	99.900
SPEED HASTE Italiano	49.900
TEAM F.1 Ita	79.900
TOP GUN Manuale Italiano	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS GOLD Ita	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS Ita	49.900
USN FIGHTERS '97 Win'95 Ing	89.900
USN FIGHTERS '97 Win'95 Ita	109.900
VIRTUAL SQUADRON Ita	49.900

Avventure

3 SKULLS OF THE TOLTECS Ita	89.900
9 Win'95	94.900
A FORK IN THE TALE Win'95	109.900
ACE VENTURA PET DETECTIVE	59.900
AD&D CORE RULES	69.900
AD&D EYE OF BEHOLDER TRILOGY	49.900
AD&D MASTERPIECE COLLECTION	49.900
ALBION	79.900
ALIEN INCIDENT	49.900
ALONE IN THE DARK TRILOGIA Ita	79.900
AZRAEL'S TEAR	69.900
BETRAYAL AT KRONDOR	29.900
BIOFORGE Ita	49.900
BLINDNESS Win '95 Ita	99.000
BLUE ICE Ing Fra Deu	49.900
BLUE ICE Italiano	59.900
BROKEN SWORD Italiano	59.900
BROKEN SWORD Italiano parlato	99.900
BURIED IN TIME Inglese	29.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	99.900
CHRONOMASTER	29.900
COMPLOTTO a Corte del Re Sole	124.900
DAGGERFALL	99.900
DAY OF THE TENTACLE Ita	49.900
DEATHKEEP	59.900
DETRITUS	29.900
DEUS	84.900
DIABLO Win'95	79.900
DISCWORLD II Italiano	89.900
DOWN IN THE DUMPS Man. Ital.	79.900
DRAGON LORE II	89.900
DRAGONHEART Win'95 Americano	69.900
DRAGONHEART Win'95 Man. Ital.	69.900
DUNGEON MASTER II	29.900
ENTOMORPH	29.900
ERASER TURNABOUT Italiano	79.900
FABLE Italiano	69.900
FADE TO BLACK Ita	49.900
FRANKENSTEIN	49.900
FULL THROTTLE Italiano Parlato	49.900
FULL THROTTLE Inglese	39.900
GABRIEL KNIGHT 2	49.900
GABRIEL KNIGHT 2 Italiano	129.900
GOOSEBUMPS HORRORLAND Win'95	79.900
HARDLINE Inglese	69.900
HARDLINE Italiano	99.900
HELL Ita	49.900
ICE & FIRE Ita	49.900
INDIANA JONES Atlantis Kit Ita	49.900
INVIATO SPECIALE	69.900
JUMPSTART THIRD GRADE	59.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3 Ita	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
KING'S QUEST VII Inglese	24.900
KING'S QUEST VII Italiano	49.900
KINGDOM O' MAGIC	69.900
KOFUN The Sacred Mirror	89.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	69.900
L'ENIGMA DI MASTER LU	99.900
LA SIGNORA CALIBRO 32	99.900
LA TAVOLA IMBANDITA	39.000
LARRY 7 Love for Sail	99.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	49.900
LIGHTHOUSE II Faro	109.900
LITTLE BIG ADVENTURE Ita	49.900
MASTER OF DIMENSIONS Win'95	89.900
MERIDIAN 59 Win95 Italiano	99.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MONKEY ISLAND 2 Kit Ita	49.900
MYST Inglese	49.900
MYST Italiano	69.900
NEMESIS	99.900
NET ZONE	79.900
NIRVANA Ita	99.900
NORMALITY Man. Italiano	69.900
OBSIDIAN Win'95	119.900
ORIONBURGER	89.900
PANDORA DIRECTIVE	99.900
PAYUTA Ita	79.900
PHANTASMAGORIA 2 Win'95 Ing	99.900
PHANTASMAGORIA Ita Parlato	129.900
POCAHONTAS Ita	116.000
POLICE QUEST SWAT Inglese	49.900
PRISONER OF ICE Italiano	79.900
PRIVATE EYE Philip Marlowe	79.900
PRIVATEER 2 The Darkening Ita	109.900
PSYCHIC DETECTIVE	59.900

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* 02 / 29524256 consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, credit card

negozi

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano
quartiere Prati

MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

Da sempre esclusivamente gli originali !

QIN Tomb of the Middle Kingdom	89.900
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	64.900
RAMA Italiano	119.900
REALMS OF THE HAUNTING Ing	89.900
RETURN TO ZORK Italiano	49.000
ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY	89.900
SACRED GROUND	69.900
SAM & MAX Kit Ita	49.900
SEA LEGENDS	24.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Kit Ita	49.900
SHERLOCK HOLMES Rose Tattoo	99.900
SPACE QUEST 6	24.900
SPQR Inglese	94.900
SPYCRAFT Italiano	99.900
SPYCRAFT Italiano SWAP	59.900
STAR CONTROL 3 Man. Italiano	89.900
STAR TREK Borg Win'95	99.900
STAR TREK Deep Space Nine Ita	39.900
STAR TREK Klingon Man. Ital.	39.900
STELLARIS Compleanno di Medusa	59.900
STELLARIS I Micronauti Win '95	59.900
STELLARIS Sfida a Star City	59.900
STRIFE Italiano	79.900
SYN-FACTOR	89.900
SYSTEM SHOCK Ita	49.900
THE 11th HOUR	39.900
THE DIG Ita	49.900
THE GENE MACHINE	59.900
THE LAST DYNASTY Ita	49.900
THE LORDS OF TANTRAZZ	84.900
THE MUSIC IN ME	79.900
THE NEVERHOOD Win'95	109.900
THE RETURN	74.900
THE VAMPIRE DIARIES Win'95	64.900
THUNDERSCAPE	39.900
TIMELAPSE Ancient Civilizations	119.900
TOMB RAIDER	79.900
TOMB RAIDER Italiano	84.900
TOONSTRUCK Inglese	69.900
TOONSTRUCK Man. Italiano	99.900
TORIN'S PASSAGE Inglese	24.900
TORIN'S PASSAGE Italiano	49.900
TROPHY CASE	49.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II GOLD	39.900
ULTIMA VII COMPLETE GOLD	39.900
ULTIMA VIII PAGAN GOLD	34.900
ULTIMA VIII PAGAN Italiano	49.900
UNDER A KILLING MOON Ing Fra	29.900
UNDER A KILLING MOON Italiano	59.900
VIRTUAL VALERIE 2	79.900
WIZARDRY GOLD	99.900
WIZARDRY NEMESYS	99.900
WOODRUFF & Schnibble of Azimut Ita	49.900
ZORK NEMESYS Italiano Parlato	89.900
ZORK NEMESYS Italiano SWAP	49.900

Sport

ACTUA SOCCER Inglese	59.900
BACKWOODS BILLIARDS	49.900
CHAMP.MAN.2 Italy France Germ.	29.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 UPDATE	39.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 England	29.900
COLLEGE SLAM	79.900
DAVIS CUP TENNIS Ita	69.900
DECATHLON Win '95 Ita	49.900
EURO '96 Italiano	59.900
EXTREME GAMES Italiano	79.900
FANTAMANAGER Ita	59.900
FIFA '97 Ita	69.900
FIFA SOCCER '96 Ita	49.900
FOOTBALL MASTERS	59.900
FOOTBALL Win'95 Ita	79.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS Ita	89.900
INTERNATIONAL RUGBY LEAGUE Ita	124.900
IT'S A FUNNY OLD GAME	69.900
KICK OFF 97	94.900
LINKS 386 CD	29.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #1	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #2	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #3	49.900
LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	29.900
LINKS LS 1997 A.PALMER Ita	129.900
LINKS LS 1997 ARNOLD PALMER	109.900
MADDEN NFL '97 Italiano	99.900
NBA '97 Italiano	99.900
NBA HANG TIME Win'95	109.900
NBA JAM Tournament Edition Ita	29.900
NBA LIVE '96 Ita	49.900
NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	99.900
NHL HOCKEY '97 Italiano	99.900
PGA TOUR 96	49.900
PGA TOUR GOLF '96 Wenthworth	99.900
PRO BOXING	49.900
PRO FOOTBALL 97	79.900
ROAD RASH Win'95 Ita	49.900
SCUDETTO 2	79.900
SCUDETTO Aggiornamento 96/97	49.900
SENSIBLE WORLD SOCCER 96/97 Ita	69.900
SIM GOLF Win'95	89.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	79.900
STRIKER '96 Ita	69.900
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	89.900
TNN OUTDOORS BASS TOURN. '96 Ita	99.900
TRACKSUIT MANAGER 2	64.900
TROPHY BASS 2	79.900
ULTIMATE MINI GOLF	39.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	79.900

Strategia

1944: ACROSS THE RHINE	29.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ADMIRAL SEA BATTLES Win'95	89.900
AFTERLIFE Italiano Parlato	109.900
AGE OF RIFLES Americano	79.900
AGE OF RIFLES Campaign Disk	39.900
AGE OF SAIL	89.900
AIR POWER Italiano	39.900
ASCENDANCY Italiano	59.900
BATTLECRUISER 3000AD	84.900
BATTLEGROUND: ANTIETAM	89.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ita	89.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	84.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLEGROUND: WATERLOO Inglese	84.900
BLOOD & MAGIC AD&D	79.900
CAESAR II	59.900
CAPITALISM	69.900
CAVEWARS	99.900
CIV NET	69.900
CIVILIZATION	29.900
CIVILIZATION II + Scenar. Ita	89.900
CIVILIZATION II Collector's Ed	89.900
CIVILIZATION II Evolution	39.900
CIVILIZATION II Scenarios	39.900
CLOSE COMBAT Win'95 Italiano	99.900
COLONIZATION	24.900
COMMAND & C Command Companion	59.900
COMMAND & C Covert Operations Ita	39.900
COMMAND & C Defcon 3	39.900
COMMAND & CONQUER Comm. Ing	79.900
COMMAND & CONQUER Italiano	119.900
COMMAND & CRAFT Ita	29.900
CREATURES Win'95 Inglese	69.900
CREATURES Win'95 Italiano	79.900
DEADLINE Inglese Francese	89.900
DEADLOCK Italiano	99.900
DEFINITIVE WARGAME II	89.900
DESTINY Win'95	79.900
EMPEROR OF FADING SUNS Win'95	99.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FRAGILE ALLEGIANCE Inglese	69.900
FRAGILE ALLEGIANCE Man. Ital.	89.900
GENE WARS Ita	89.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Inglese	79.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Italiano	89.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	49.900
GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	79.900
HARPOON CLASSICS 97 Win'95	79.900
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	79.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	84.900
JAGGED ALLIANCE Deadly Games	99.900
LORDS OF THE REALM 2	99.900
M.A.X. Mechanized Assault Ing	84.900
M.A.X. Mechanized Assault Ita	99.900
MAGIC Battlemage Win'95 Ing	89.900
MASTER OF ORION 2 Inglese	79.900
MASTER OF ORION 2 Man. Ital.	89.900
OFFENSIVE	69.900
OVER THE REICH	99.900
PANZER GENERAL Italiano	24.900
PANZER GENERAL OnLine Win95	39.900
POWER DOLLS 1.2	69.900
POWER THE GAME	49.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	29.900
RED ALERT Code Red	19.900
RED ALERT Inglese	79.900
RED ALERT Italiano	79.900
RED ALERT Perfect Alert Ita	29.900
RED ALERT Ready & Alert Ita	29.900
ROBERT E. LEE CIVIL WAR	59.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
SETTLERS 2	69.900
SILENT HUNTER	89.900
SILENT HUNTER Patrol 1	39.900
SILENT STEEL Ita	39.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY 2000 COLLECTION	119.900
SIM CITY 2000	79.900
SIM CITY 2000 S!Zone	19.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM EARTH	24.900
SIM FARM	24.900
SIM ISLE Win'95 Italiano	79.900
SIM LIFE	24.900
SIM PARK	74.900
SPACE BUCKS	59.900
SSI COMPILATION	59.900
STAR GENERAL	89.900
STAR RANGERS	19.900
STARS!	69.900
STEEL PANTHERS Campaign Disk	29.900
STEEL PANTHERS II	69.900
STEEL PANTHERS II Campaign	39.900
SYNDICATE Ita	49.900
SYNDICATE WARS Ita	99.900
THIRD REICH Americano	99.900
TOM CLANCY SSN Win'95	114.900
TRANSPORT TYCOON Inglese	29.900
TRANSPORT TYCOON Italiano	49.900
TWENTY WARGAME CLASSICS	29.900
UFO Enemy Unknown	29.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
VIKINGS Ita	49.900
WAGES OF WAR Win'95	59.900
WAR WIND Win '95	89.900
WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II DeLuxe Inglese	99.900
WARCRAFT II Italiano	89.900
WARCRAFT II Level Master III	49.900
WARCRAFT II Maximum War	34.900
WARCRAFT II More War	49.900
WARCRAFT II The Next 70 Levels	39.900
WARCRAFT II Total War	49.900
WARCRAFT II W! Zone	29.900
WARCRAFT Orcs & Humans	29.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN	99.900
X-COM Terror from the Deep Ita	49.900
Z Italiano	99.900
Z X-Tra Ita	19.900

Giochi di società

ABSOLUTE SOLITAIRE	49.900
ATMOSFEAR Italiano	69.900
BARBIE CREA LA MODA Ita	89.000
BARBIE CREA LA MODA RICAMBIO	20.000
BRIDGE CHAMPION W/ OMAR SHARIF	79.900
CHESSMASTER 3000	24.900
CHESSMASTER 5000 Win'95	79.900
CHESSMASTER OnLine Win'95	39.900
CLUEDO	99.900
EXTREME CHESS X	89.900
FANTACALCIO	69.900
GHEMATRIX Ita	99.900
IL RE LEONE Bottega dei Giochi	116.000
LOTTOMAGIC Ita	99.900
MAGIC The Gathering Win'95	69.900
MONOPOLY	89.900
OTHELLO Ing Fra Deu	29.900
POWER CHESS Win '95	79.900
RISK	99.900
TOTIP	69.900
TOTOCALCIO	69.900

PERGIOCO PC CD ROM

TOTOGOAL	69.900
VIRTUAL CHESS Ita	49.900
YAHTZEE Ing Fra Deu	49.900

Vari compilation

DRAGON'S LAIR + 9 PAK (5 Ft.)	49.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
LUCASARTS ARCHIVES Vol.2	124.900
MEGAPACK 5	79.900

Shareware & utility

CIVILIZATION II TOOLKIT	29.900
COMM.& CONQ. ACTION WARE 1	29.900
COMM.& CONQ./WARCR2 TOOLK.3	29.900
DUKE NUKEM 3D Arcade Expl.II	19.900
DUKE NUKEM 3D TOOLKIT	29.900
FLIGHT SIM 2000 Win'95	39.900
GAME PATCHES NOV 96	29.900
LINUX 6-CD DEC 96	49.900
LINUX DEVELOPER KIT 10 CDs	49.900
LINUX GAMES ++	39.900
LINUX TOOLBOX DEC.96	69.900
MONSTER MEDIA 17	39.900
MYST IMPRESSIONS Screen Saver	49.900
NIGHT OWL 21.0	39.900
QUAKE TOOLKIT	19.900
QUAKE TOOLKIT 2	29.900
RED ALERT TOOLKIT	29.900
SHAREWARE HEAVEN 6	29.900
TOP SECRET DECODER	49.900
TOY STORY Screen Saver	55.000
WARCRAFT II / C&C Bible	29.900

GRAVIS PC GAME PAD	*49.900*
GRAVIS PC GAME PAD PRO	*64.900*
GRAVIS PC PRO JOYSTICK	*49.900*
MAD CATZ VOLANTE	*129.000*
MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD	*84.900*
MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO	*124.900*
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1	*179.000*
THRUSTMASTER T2	*269.000*
THRUSTMASTER TOP GUN	*79.900*
THRUSTMASTER F16 FLCS	*299.000*

I prezzi comprendono IVA
POSSONO VARIARE.

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari.

SPARATUTTO 3D

PC CD-ROM

Blam! Machinehead

DI ALESSANDRO PERETTI

Quello degli sparatutto 3D è un terreno molto fertile, nel quale in molti si buttano... In quanti però riescono a centrare l'obiettivo?

LA STORIA

Questa volta siamo nell'anno 2020 e la tecnologia è arrivata a un punto tale che l'uomo è riuscito a costruire delle macchine in miniatura, in grado di costruire qualsiasi cosa venga loro richiesta: dai componenti elettronici ai tessuti umani!
In una delle più grandi compagnie che producono queste "nano-tecnologie" lavora, come progettista software, un certo Callam. Quest'uomo assolutamente inutile, stanco di una vita priva di un minimo significato, cova un piano alquanto patetico e disgustoso: eliminare ogni forma di vita esistente sul pianeta.
Per fare questo, ha cominciato a iniettarsi alcune cellule di quelle macchine intelligenti in grado di costruirne altre.
Dopo dieci anni di questi esperimenti al limite dello schifo e della credibilità, il fisico di Callam si è trasformato in una incredibile macchina in grado di dare vita a tutto ciò che gli passa per la mente, creando così degli improbabili esseri che rotolano, galoppano e strisciano.
Fortunatamente qualcuno pensa alle contromisure e invia voi, nei panni della dottoressa Orville McArdle, a bordo di uno strano mezzo che viaggia su cuscinetti d'aria e provvisto di un armamentario degno di una base NATO.

Ecco alcuni nemici. Dovremo essere rapidi se li vorremo far fuori!

Nel centro dell'immagine potete vedere la comoda mappa.

IL DESERTO DEI TARTARI...

E così, ancora una volta, ci troviamo immersi nell'ennesimo sparatutto 3D, questa volta a bordo di una navicella e in un'ambientazione estremamente futurista, ma al tempo stesso "spoglia" e spartana.
Dico spoglia perché le ambientazioni nelle quali ci si muove appaiono sempre piuttosto scarne di particolari, dettagli e quant'altro è normalmente a uso e consumo di chi vuol rendere più bello e credibile uno scenario.
Probabilmente il difetto peggiore di Blam sta proprio nella grafica, la quale risente di una risoluzione troppo bassa, e nella realizzazione degli elementi presenti nel gioco che appaiono poco dettagliati. Il tutto si

Nota bene: Il fatto di essere a bordo di un veloce mezzo che viaggia sospeso nell'aria mi ha fatto ricordare Tunnel B1; invece l'aver trovato delle bestiole come nemici da combattere mi ha fatto tornare alla mente Amok.

NOIOSO

traduce in una grafica estremamente "pixellosa", certamente non all'altezza dello standard al quale ci siamo abituati.
Purtroppo non è presente l'opzione che ci consente di alzare la risoluzione, così ci troviamo costretti a giocare al misero 320 x 200.
Il tutto, purtroppo, porta inevitabilmente al risultato di un gioco molto poco coinvolgente!

Le esplosioni sembrano ben fatte... in realtà la grafica è molto scarsa.

TNT in pillole

Le Machinehead, per impedirvi di avanzare, hanno bloccato alcuni segmenti importanti in una zona definita "irreale". Per riparare queste parti occultate, dovrete raccogliere tutte le chiavi del mondo reale e inserirle nei terminali contrassegnati con lo stesso numero (da 1 a 5).

Stiamo per metterci in coda a un sottomarino classe Typhoon. Avete presente l'Ottobre Rosso?!?

TRA RAGNI, RAGNETTI E TOPINI

Le missioni da portare a termine sono una quindicina, divise in quattro aree a tema. Mi spiego meglio: nella prima area l'obiettivo finale sarà quello di trovare, attivare e scortare un treno carico d'energia fino in fondo al terzo livello. Dopodiché dovrete trovare la stanza di teletrasporto nel quarto livello e massacrare tutti gli Arachno King. Fatto questo, potrete passare all'area 2!
Ogni area quindi ha un preciso scopo finale che segue un filo conduttore in tutti i livelli che lo compongono.
I nemici che tenteranno di ostacolare le vostre missioni saranno composti nella maggior parte dei casi da tutta una serie di orride e schifose bestiacce, quali ragni, termiti e chissà cos'altro.
Purtroppo anche questi sono tra quegli elementi che risentono di una grafica non troppo curata, ma che fortunatamente godono di una buona animazione che li fa muovere con una discreta naturalezza.

IL SAPORE PROIBITO DELLA VELOCITA'

Per quanto concerne invece il velivolo e il suo controllo, posso dirvi che una volta abituati al fenomeno dell'inerzia risulta abbastanza divertente e facile pilotarlo.
Sul velivolo sono presenti tutta una serie di strumenti che servono a guidarvi e a tenervi informati sullo stato del mezzo. Vediamoli: il primo è una sorta di ologramma che appare davanti a voi per illustrarvi i dettagli della missione da compiere e per fornire brevi messaggi inerenti alle armi e ai bonus raccolti.
E' poi presente un sofisticato mirino, in grado di "agganciare" gli avversari, consentendovi di sparare degli efficacissimi missili a ricerca.
Chiaramente, è possibile visualizzare altre importanti informazioni, quali la mappa, gli oggetti e le chiavi raccolte, nonché lo stato di carica del propulsore.
Per riuscire a combattere al meglio tutte le bestioline che infestano i livelli, avrete a disposizione una ricca dotazione di armi: quella principale è una mitragliatrice molto poco precisa, la quale non si scarica mai e non è possibile deselezionare. Ci sono poi (richiamabili con un altro tasto) una lunga serie di armi secondarie da raccogliere mentre si gioca. Queste vanno dai normali missili, ai missili a ricerca, per finire con le granate, il disintegratore e il lanciafiamme. Queste ultime sono molto belle, e possono essere usate insieme all'arma principale.

ALLA FIN DELLA FIERA...

A questo punto, se tiriamo le somme, il risultato che otteniamo è quello di un gioco che ha qualche pregio, tipo la quantità e la qualità delle armi, ma anche dei difetti piuttosto evidenti, quali la grafica decisamente scarsa e la composizione dei livelli forse troppo semplice.
Anche i nemici da combattere non sono molto convincenti, e sicuramente non inquietano e non spaventano nessuno.
Nell'insieme ci troviamo di fronte a un gioco poco coinvolgente e privo di suspense, come lo sono titoli quali Duke 3D o Quake, dove molto spesso ci si trova a voltare gli angoli con il terrore che ci attanaglia perché si teme che ci sia dietro qualcuno in agguato.
Questo in Blam non accade, l'atmosfera che si respira ha un sapore decisamente diverso! **K**

BLAM! MACHINEHEAD

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Core
Sviluppatore: EIDOS Interactive

PC CD-ROM

Come al solito il minimo richiesto è un 486 DX2 66 (e forse vista la grafica questa volta è vero!), con 8 Mb di RAM e un CD-ROM 2X. Si consiglia un Pentium. Supporta tutte le schede audio più diffuse.

K VOTO 680

SI Programmi Integrazione Software Universe
Tel. 02/4230010

SPARATUTTO 3D

DI ALESSANDRO PERETTI

QUAKE
Scourge of Armagon

“Lo so bene che siete tristi perché avete terminato il vostro sparatutto 3D preferito ormai da mesi; ma credo che quel cappio intorno al collo sia un po’ eccessivo... no? Su, su, tranquilli, che c’è qualcosa di nuovo all’orizzonte!”

E’ inutile tenervi sulle spine per svelarvi piano piano tutte le sensazioni provate giocando a questo nuovo episodio di Quake, tanto lo so benissimo che la prima cosa che farete dopo aver letto il titolo è andare a leggere il voto; quindi è assolutamente inutile nascondere l’entusiasmo che mi sta divorando.

Mi rendo comunque conto che è doverosa una piccola premessa: questo nuovo episodio non è stato scritto dai mostri sacri della Id Software, ma dalla Hipnotic Interactive!

Questa non ve la aspettavate, vero? Tranquilli, perché la Id ha ceduto alla Activision tutti i diritti di sviluppo del motore e dell’immagine di Quake; quindi, senza perdere troppo tempo, è stato ingaggiato un ottimo team di sviluppo che ha creato questa meraviglia. Il risultato vi assicuro che è sbalorditivo! Vediamo come e perché.

AHO', MA SE E' UGGUALE IO NUN ME L'ACCATTO!!!

Fortunatamente non è così; grazie al cielo alla Hipnotic non si sono limitati a disegnare dei nuovi labirinti, sperando di sfruttare l’onda fortunata del primo episodio. Si sono invece prodotti nella creazione di diverse novità, tutte pienamente azzeccate! Vediamole.

Con il laser faremo fuori Armagon, il mostrone finale (nel cerchietto)!

Un nuovo mostro... il Lupo Mannaro, che abbaia come una iena!

Ecco il percorso che dovrete intraprendere per arrivare al pulsante...

Questo livello ricorda molto gli scenari di Dark Forces. Fantastico!

I LABIRINTI

Sono molto combattuto perché per dovere di cronaca vi dovrei raccontare tutto, ma al tempo stesso non vorrei rovinarvi troppo la sorpresa.

La qualità della texturizzazione sembrerebbe rimasta inalterata. Per quanto riguarda invece i labirinti, si nota immediatamente che hanno subito alcune modifiche e che sono state introdotte alcune novità. Appena si comincia, al primo livello ci troviamo di fronte a una di queste novità: un ponte levatoio. Fino a qui niente di strano, solo che giocando vi renderete conto che ne sono stati inseriti veramente tanti: dal ponte a energia, a quello sospeso, a quello mobile...

Come vi dicevo, l'aspetto grafico è quasi lo stesso, anche se la struttura dei labirinti è radicalmente cambiata: fin dai primi livelli ci si rende conto che al progetto hanno lavorato persone diverse. Infatti si ha la netta impressione che i livelli si sviluppino in maniera diversa dal solito, e cioè su più piani e con una più alta concentrazione di dettagli e di “ostacolini”, quali lunghi tunnel, salite, gradini, scatoloni ecc. ecc.

Inoltre i fondali sono stati arricchiti da tutta una serie di finezze: nuovi colori, nuovi esterni e tutta una serie di piccole modifiche che li rendono graficamente più gradevoli.

I segreti poi sono più numerosi del solito, ma soprattutto si scoprono in maniera totalmente diversa (i dettagli nel TNT).

Un’altra bella novità è rappresentata dai “muri” di energia che separano

PC CD-ROM

GRANDIOSO

Che dire... Noi tutti conosciamo alla perfezione Quake... Questa non è che la sua prima (e non ultima) espansione. I suoi diretti concorrenti si possono annoverare tra Doom, Doom II, Duke Nukem 3D, e il prossimo Unreal. Non penso ci vogliano altri commenti...

Un livello dentro una miniera. Notate i binari del trenino...

I NUOVI MOSTRI

Gremlin
D'ora in avanti, oltre che guardarvi le spalle dovrete stare attenti a ciò che piomba dal cielo... Fate molta attenzione a queste bestiacce che attaccano come degli sciami di api!

Centroid
Questa specie di tecno-scorpione è estremamente veloce e letale! E' in grado di evitare i vostri colpi con dei rapidi spostamenti laterali, ed è dotato di potenti mitragliatrici sulle zampe anteriori! (Davvero un brutto cliente).

due stanze, i quali impediscono il passaggio fino a quando non vengono disattivati premendo qualche pulsante nascosto (più o meno come quelli di Duke Nukem).
I livelli da portare a termine sono 15, tutti molto vasti, ben strutturati e di non facile soluzione.
Concludo la parte inerente ai livelli dicendo che in generale si ha l'impressione che il tutto si sia leggermente "appesantito"; infatti sul mio P200 a 800x600 molto spesso gira meno fluidamente del suo predecessore.

LE ARMI

Finalmente si arricchisce l'arsenale a nostra disposizione con tre nuove fantastiche armi.

Lanciagranate di prossimità.
E' fatto più o meno come il solito lanciagranate, con la differenza che lancia delle bombe in grado di appiccicarsi istantaneamente ovunque si posino (muri, soffitti ecc. ecc.) e di esplodere quando vi si avvicina qualcuno (voi compresi).
Chiaramente, se le sparerete direttamente contro i vostri nemici esploderanno all'istante.

Cannone Laser
Per come è fatta, quest'arma ricorda molto i fucili laser di guerre stellari!
Spara più o meno allo stesso modo, con la differenza che il raggio d'energia se colpisce un muro rimbalza indietro!
Se utilizzato a dovere questo "trucchetto" dovrebbe permettervi di colpire "di rimbalzo" degli avversari nascosti dietro qualche ostacolo.
Attenzione però a non colpire voi stessi!!!

Martello di Thor
Questo enorme martellone, ogniqualvolta viene battuto al suolo, trasmette delle potentissime scariche elettriche a tutti i nemici che si trovano nel suo raggio d'azione... Fantastico!!!

... E TUTTO IL RESTO...

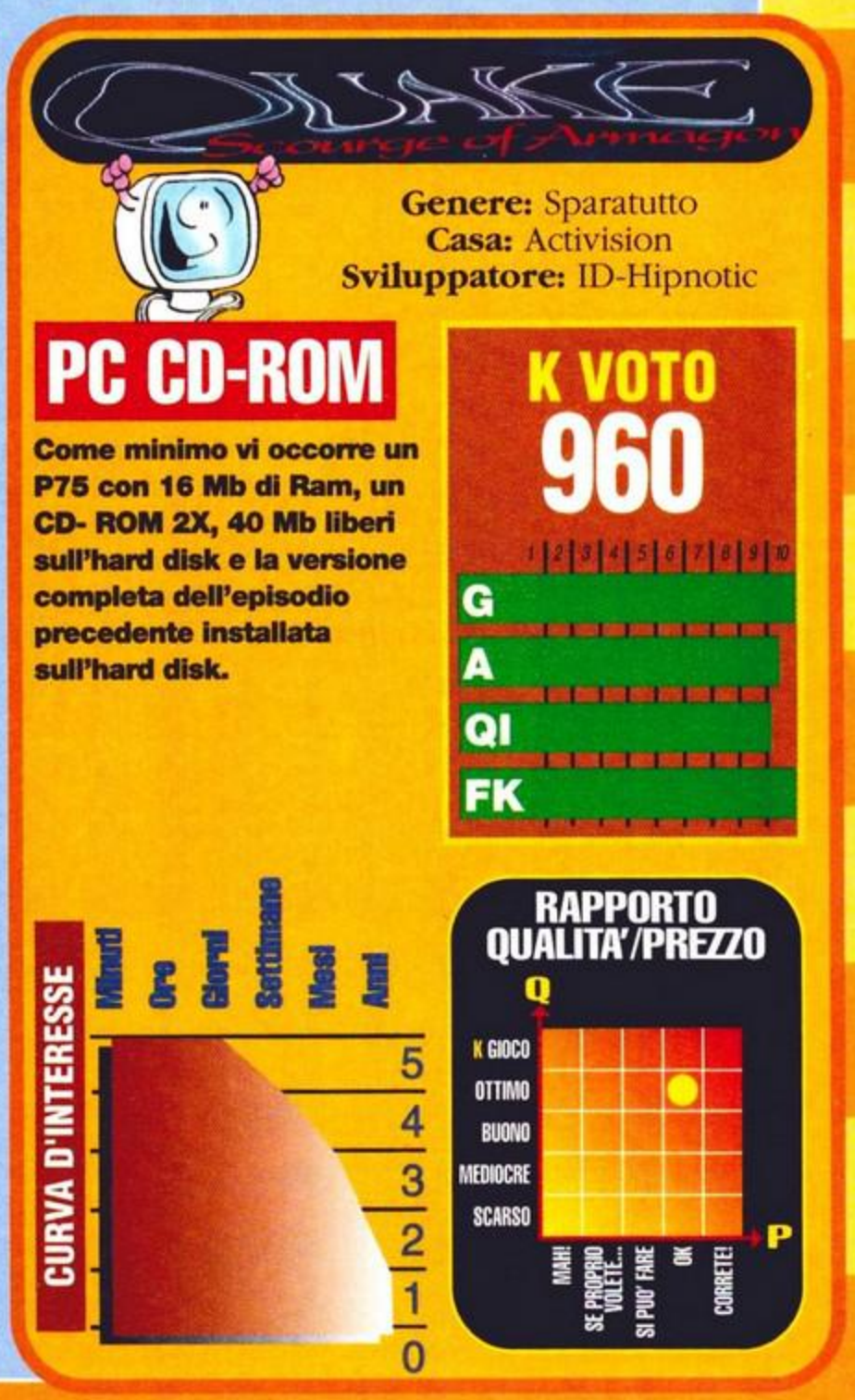
Un capitolo a parte lo meritano le musiche: ben 9 tracce audio sono state inserite nel CD, con lo scopo (perfettamente riuscito) di rendere il gioco più coinvolgente e adrenalinico.
Le 9 tracce audio sono in stile "Hard Rock", tutte molto ben realizzate e coinvolgenti al punto giusto!
Per gli amanti degli enigmi difficili, poi, posso dirvi che in questo nuovo episodio sembrano essere più numerosi e leggermente più difficili.
A dimostrazione di quanto dicevo prima, sul fatto che il gioco appaia più "pesante" da gestire per il computer, ci sono delle richieste Hardware decisamente diverse: infatti si passa dall'originario 486 DX2 66 con 8 Mb. all'attuale Pentium 75 con 16 Mb.
Da segnalare inoltre un sensibile miglioramento del software che gestisce il gioco in multiplayer (ora fino a 16 giocatori contemporaneamente!).
A proposito... Se non avete la versione registrata del primo Quake sul vostro hard disk... ciccia ciccia!!! K

TNT in pillole

1) Per scovare i passaggi segreti, invece di girare con il naso incollato ai muri, premendo su tutte le pareti, osservate attentamente tutto ciò che vi circonda: pulsanti sui soffitti, strane decorazioni, insolite lucine sui muri o perfino dei suoni potrebbero svelare un passaggio segreto. (Provate a usare le bombe su alcuni pulsanti...)

2) Nelle stanze particolarmente affollate, piazzate un bel po' di "bombe appiccicose", allontanatevi e usate il martellone!!! Vedrete che bello spettacolo!

Il martello di Thor. Un'arma nuova e potente, da usare con parsimonia e in situazioni di estremo pericolo...



PC CD-ROM

MUSICALE

DI ANTONIO PERNA

EVE

NOIOSO

"Peter Gabriel si lancia nel mondo dei videogames con un titolo a metà tra l'avventura e lo show musicale."

Dentro la casa abbandonata troveremo degli utili indizi.

Voi non ci crederete, ma queste cozze suonano della musica!

E' già capitato che le più belle colonne sonore di alcuni famosi videogiochi siano state riversate su CD audio per essere lanciate sul mercato della musica. Ora si è verificato il processo inverso: Peter Gabriel è entrato nel mondo dei videogiochi, con un titolo che miscela le caratteristiche di un'avventura e di un LP.

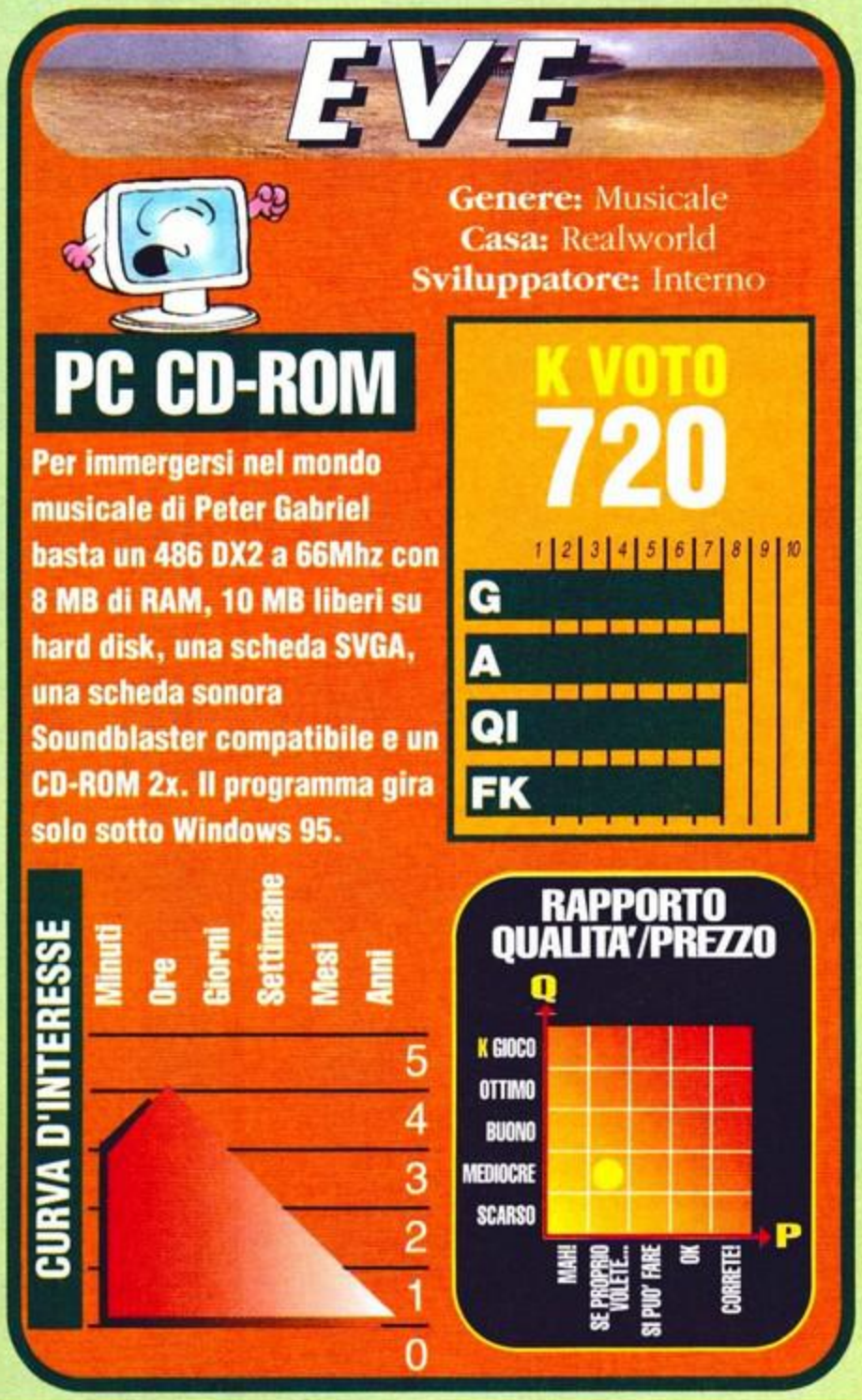
PIACERE, SONO ADAMO...

Eve (questo il titolo del programma) è un CD-ROM unico nel suo genere, che ha richiesto oltre due anni di lavoro per essere completato. Giocando a Eve, acronimo di Evolutionary Virtual Environment, dovrete guidare Adamo (il primo uomo, proprio quello che girava per l'Eden), impersonato da Peter Gabriel, attraverso quattro differenti mondi. Lo scopo del gioco è ritrovare il Paradiso perduto. Ogni mondo combina una canzone di Peter Gabriel ad alcune immagini artistiche realizzate da autori contemporanei, creando una struttura musicale e visiva molto pittoresca e originale. Muovendovi attraverso diverse schermate dovrete ricomporre le canzoni di Peter Gabriel, mixandole a piacere, e risolvere numerosi enigmi che vi porteranno poco per volta a esplorare il mondo dove vi trovate alla volta del Paradiso.

ESPLORAZIONE ESOTERICA

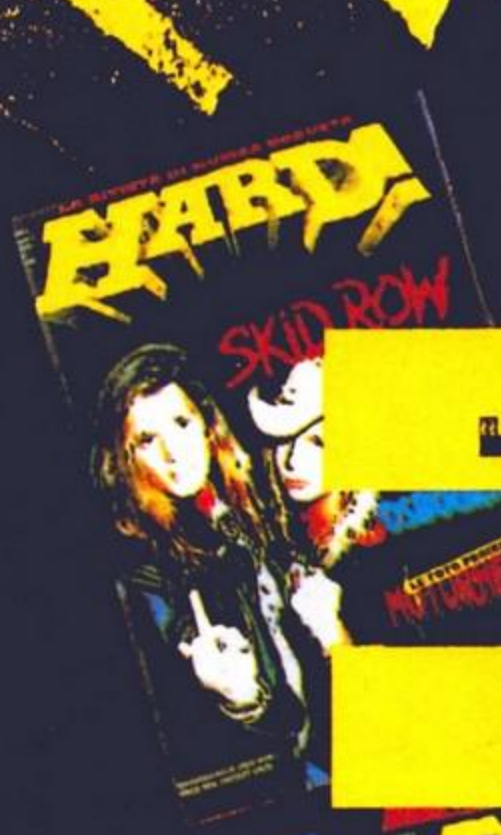
Le premesse da cui parte la struttura di Eve sono decisamente valide, soprattutto per quel che riguarda l'originalità del prodotto proposto dalla RealWorld. Purtroppo però lo stile con cui è stato realizzato tutto il programma è molto particolare, e si discosta abbastanza pesantemente dai canoni tipici di un videogioco di successo. Gli enigmi spesso sono troppo illogici, e si limitano a farvi esplorare il video con il mouse alla ricerca di una zona attiva dove possa succedere qualcosa. La mancanza di una trama vera e propria non farà piacere agli appassionati dei giochi di avventura, così come potrebbe disorientare l'assenza di uno scopo preciso da raggiungere. Anche se la grafica in alta risoluzione è stata realizzata molto bene, e musica ed effetti sonori sono il punto di forza di tutto il programma, l'atmosfera che si respira muovendosi per i paesaggi di Eve è molto particolare, e non è detto che piaccia a tutti. Eve non è quindi un vero e proprio gioco; piuttosto, è un percorso esplorativo attraverso le arti figurative e la musica, condotto in maniera intelligente e innovativa da Peter Gabriel. Risulta però un'esperienza fin troppo esoterica che non è detto possa piacere a tutti. Da provare prima dell'acquisto. K

Peter è pronto con la sua valigia a iniziare l'avventura.



E' IN EDICOLA

HARD!



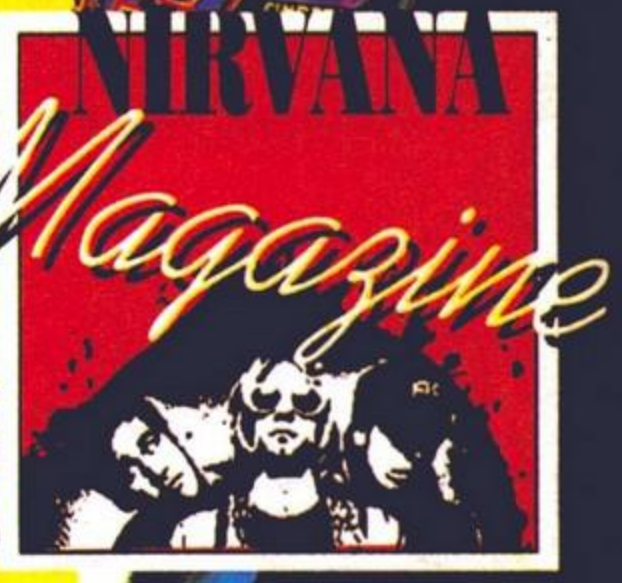
metropolitano

LE RECENSIONI DI HARD!

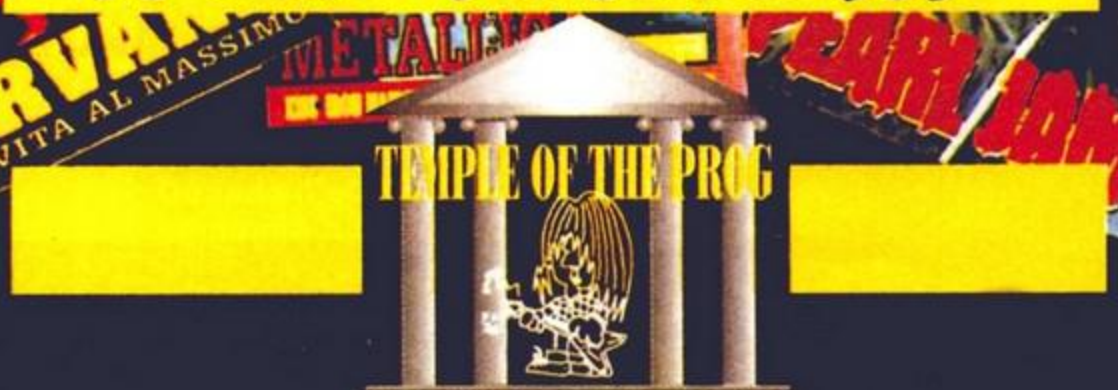
VIDEO KILLER

NEWS DAL MONDO

ROCK GODDES



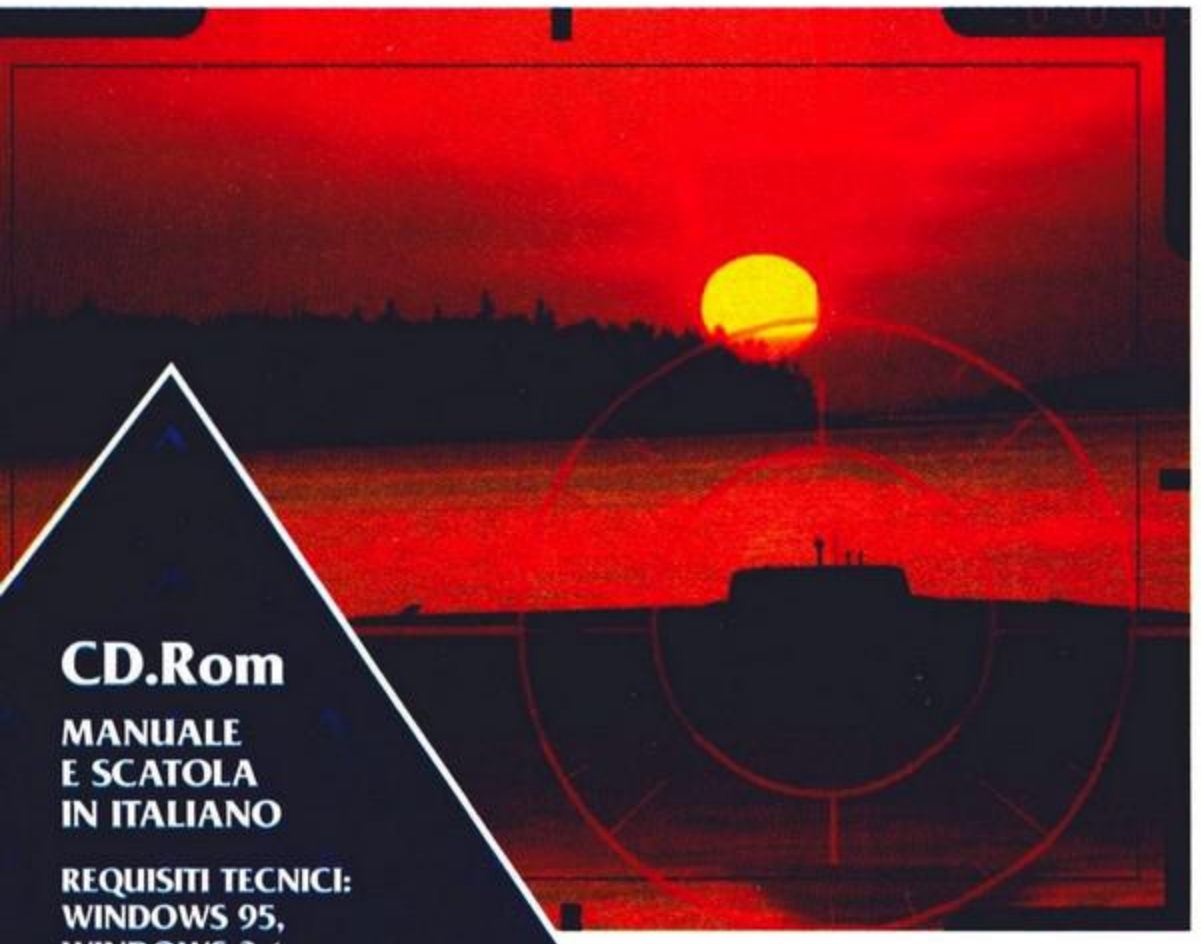
New Punkers

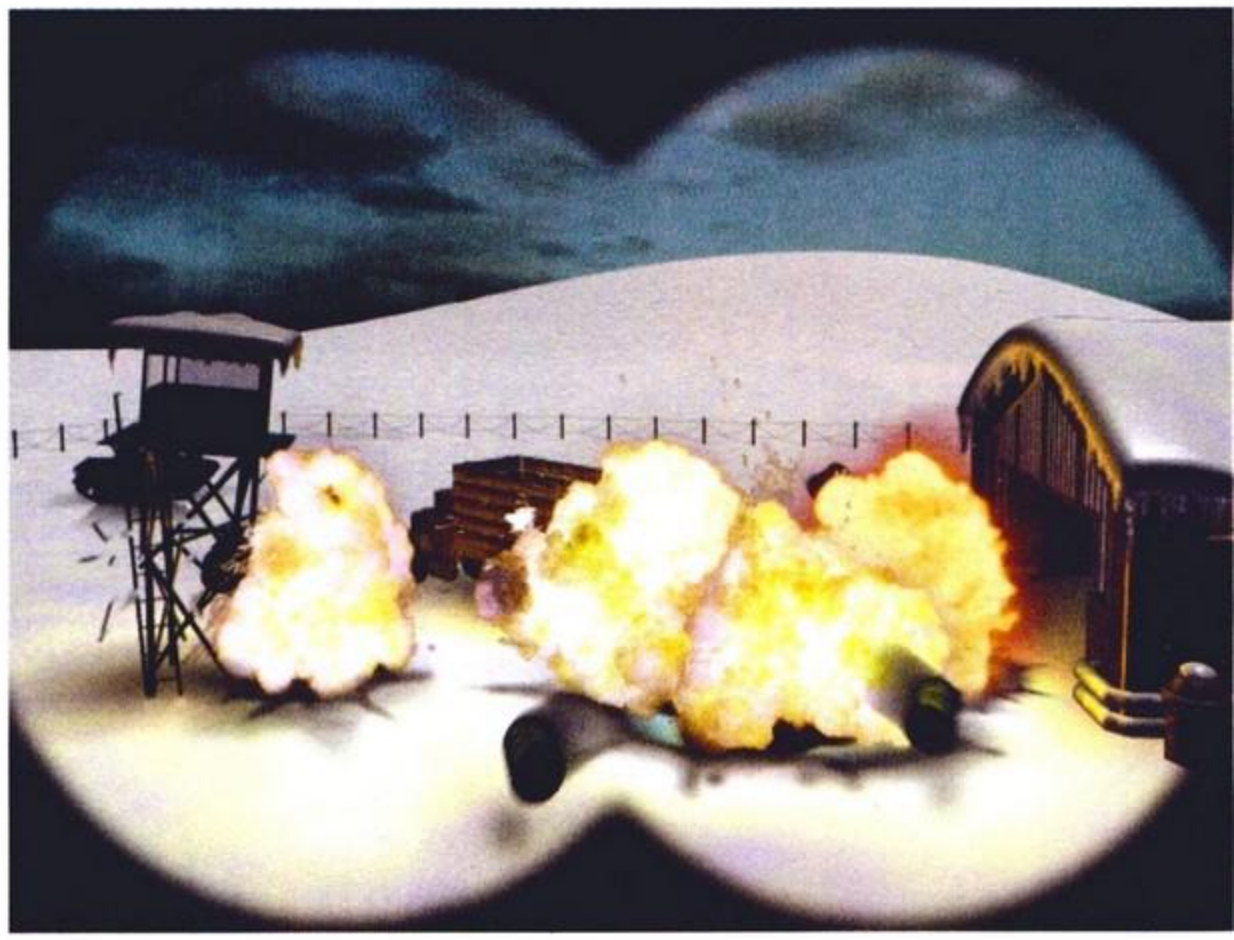


...L'Armata Rossa avanza.....

...SEI CON NOI...

ALLARME...ROSSO!!





CD.Rom

MANUALE E SCATOLA IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI: WINDOWS 95, WINDOWS 3.1, 486/66Mhz, 8 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X, SCHEDA SONORA SVGA, MOUSE.

£ 99.900

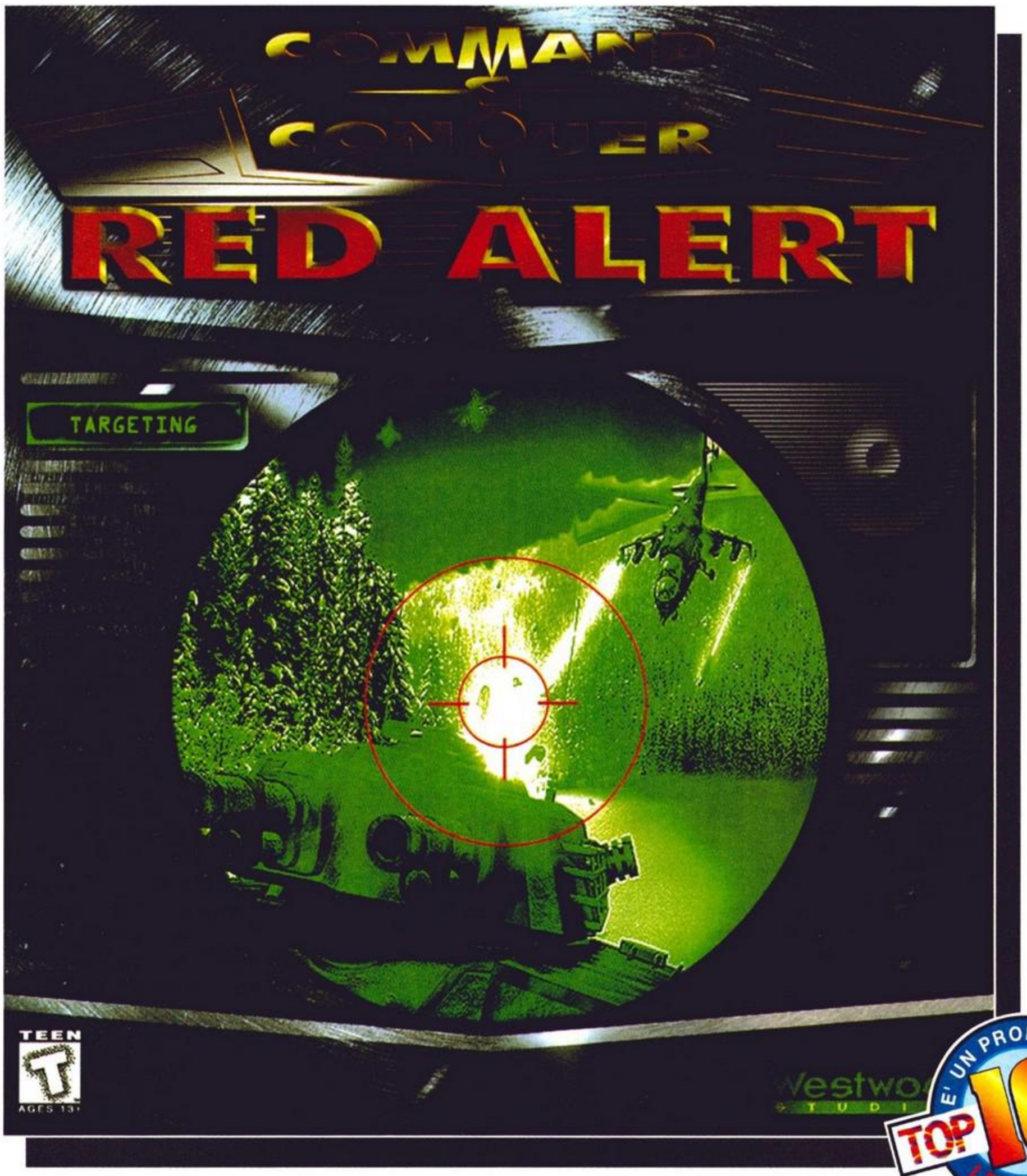
Finalmente COMANDARE & CONQU

Numero Verde
167-821177

VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

.....Stalin sta devastando l'Europa...

O CONTRO...DI NOI...?



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

E' UN PRODOTTO TOP 10 TEN LEADER 1996

ISTARE per la seconda volta !

Virgin INTERACTIVE entertainment

LEADER

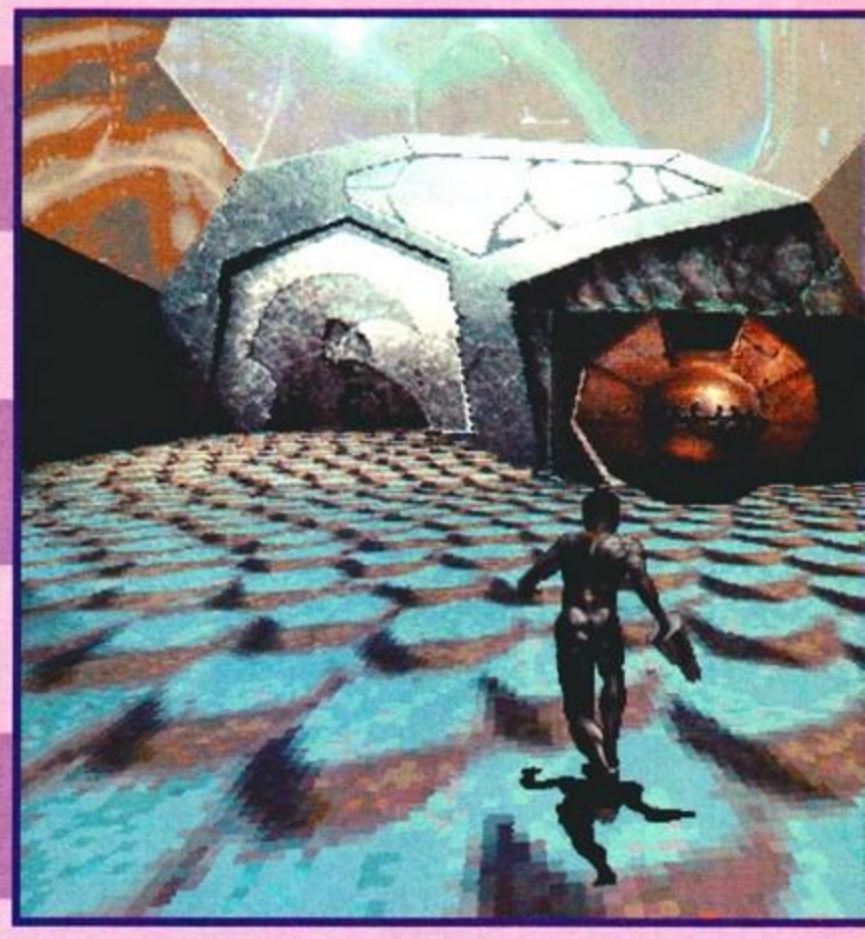
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

AZIONE 3D

DI DEREK DELA FUENTE

PC CD-ROM

MDK



Murder. Death. Kill. In una parola MDK. E' stato finalmente terminato il videogioco tanto atteso quanto desiderato...

Tra pochi anni, a partire da ora, verranno scoperte, lontane nella galassia, delle nuove forme di energia che verranno definite Flussi (Streams). Attratti dalla nuova fonte energetica, all'apparenza inesauribile, numerosi scienziati partiranno dalla Terra per cercare di sfruttare la nuova risorsa scoperta, senza rendersi conto del fatto che in realtà i Flussi sono dei veri e propri portali che servono a mettere in comunicazione tra loro diversi angoli della Galassia anche con sistemi esterni. Dopo aver manomesso i Flussi, la Terra si è trovata collegata indissolubilmente a questi portali; e in breve sono giunti sul pianeta i primi Stream Rider, una razza aliena conquistatrice, che si sposta grazie a enormi città semoventi, in grado di distruggere qualsiasi ostacolo gli si pari davanti.

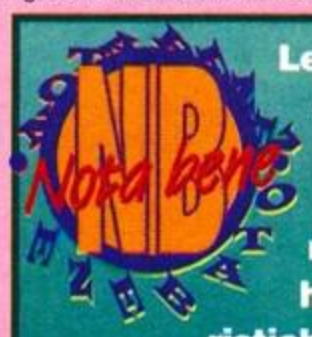
GRANDIOSO

AL CENTRO DEL MIRINO

Comunque, non è ancora tutto perduto: alcuni scienziati hanno scoperto in tempo il pericolo e si sono dati da fare per trovare una possibile soluzione. Nascosti al sicuro a bordo di una stazione spaziale orbitante intorno alla Terra, hanno cercato di sviluppare delle armi efficaci contro gli Stream Riders per arrestarne l'avanzata. Il frutto dei loro sforzi è una potentissima armatura, tecnologicamente all'avanguardia e dotata di armi micidiali. Per indossare l'armatura e cercare di arrestare l'avanzata degli alieni, è stato assoldato un mercenario, un guerriero esperto conosciuto con il nome di Kurt, che verrà inviato sulla superficie del pianeta per impedirne la distruzione. Dopo essere stato paracadutato a terra, Kurt si ritroverà in un'area pattugliata da alcune guardie aliene, che però non costituiscono un serio problema per le sue armi. Abbassando il visore dell'elmo della vostra corazza entrerete nella modalità di puntamento, permettendovi di zoommare a piacere sui bersagli che intendete colpire, per prendere la mira accuratamente anche da grandi distanze. Provate a inquadrare uno degli alieni nel mirino, seguitelo e quindi sparate; per essere sicuri di eliminarlo cercate di colpirlo alla testa, la zona meno protetta del loro corpo. Seguite la traiettoria del proiettile in volo e ammirate lo spruzzo di sangue verdastro che vi comunica che il vostro nemico è passato alla storia. All'inizio potrà sembrarvi scomodo dover sempre uscire dalla modalità di puntamento per potervi muovere dopo aver sparato, ma con un po' di pratica riuscirete presto a familiarizzare con lo schema di gioco. L'importante è muoversi, puntare il nemico, sparare, e poi muoversi ancora, come nella guerriglia. Quando avrete eliminato i primi nemici, infatti, loro si accorgeranno della vostra presenza e inizieranno a cercarvi, mobilitando anche gli eventuali mezzi corazzati di cui dispongono. Quindi vi conviene pianificare bene il vostro attacco prima di cominciare a sparare, cercando di lasciarvi un corridoio libero per arrivare all'uscita del livello sani e salvi. Mentre cercate di fuggire, non dimenticatevi di raccogliere i bonus che si trovano sparsi per ogni livello, indispensabili per accrescere i propri poteri e diventare sempre più temibili. Alcuni dei bonus si trovano già presenti all'interno degli scenari, altri invece vengono paracadutati dall'alto quando riuscite a distruggere dei bersagli particolarmente importanti. Uno di questi bonus è l'air strike, un devastante attacco dall'alto che fa piazza pulita di molti nemici, e che si rivela molto utile nelle situazioni particolarmente intricate.

IL MONDO VISTO DA DIETRO L'ARMATURA

La prima impressione che si ricava da una partita a MDK è di trovarsi immersi in un'atmosfera dai toni cupi, oscura e opprimente. Gli scenari ricordano vagamente i paesaggi di guerra del primo Terminator, dove le macchine sterminatrici si muovevano tra le rovine della civiltà e gli scheletri dell'umanità. Comunque, non lasciatevi fuorviare dalle immagini che trovate in queste pagine; MDK non è semplicemente un elaborato clone di Doom. Il gioco ruota intorno alla caccia agli alieni e alla



Le alternative sono molteplici, anche se nessun gioco ha le caratteristiche peculiari di MDK. Se vi piacciono l'azione frenetica e gli scontri a fuoco, il meglio che potete trovare in commercio è Quake, seguito a ruota da Duke Nukem 3D. Se invece siete più portati per l'esplorazione e l'avventura non dovreste lasciarvi scappare Tomb Raider.

distruzione delle loro macchine da guerra, ma tempi e modi della vostra azione sono ben diversi da quelli di un comune shoot'em up tridimensionale. Tanto per cominciare, l'azione viene inquadrata dalle spalle del personaggio che controllate, alcuni metri indietro, con una visuale che permette una perfetta veduta panoramica dello scenario che avete intorno a voi. E poi qui ci sono molte cose da fare, non esclusivamente legate ai combattimenti con i nemici. Dovrete riuscire a scoprire come si esce dai vari livelli, dovrete cercare di non farvi scoprire quando vi spostate, e dovrete interagire con numerose macchine aliene. Tutto questo per riuscire a vedere le settanta sezioni che a detta di Dave Perr, compongono il gioco. MDK appare quindi come un gioco estremamente vario, coinvolgente e longevo; è davvero così un bel gioco? Direi proprio di sì.

Molti lo potranno trovare troppo difficile, anche al livello di difficoltà più basso, ma basteranno poche partite per riuscire a prendere la mano con il sistema di controllo e diventare degli ottimi guerrieri. MDK è interamente in alta risoluzione, ricco di spettacolari effetti di luce (le esplosioni sono grandiose), e dotato di un motore in grado di muovere tutti gli scenari con grande fluidità e senza la minima esitazione. Niente clipping, niente rallentamenti quando vengono inquadrati sullo schermo oggetti di grandi dimensioni, e texture mapping di qualità come piovesse. MDK, quindi, è un'esperienza grafica e sonora irripetibile (le musiche di Tony Tallarico sono veramente incredibili), unita a una giocabilità elevata e a una notevole longevità.

Insomma: un must. **K**

TNT *in pillole*

Quando avete a che fare con più di un alieno contemporaneamente, e non vi siete ancora scoperti, provate a colpire uno dei vostri nemici a una gamba, per farlo cadere a terra ferito. Quasi sempre il compagno a lui più vicino accorrerà in suo aiuto, permettendovi di eliminare agevolmente due soldati al prezzo di uno, senza dover abbandonare la modalità di puntamento.

QUATTRO CHIACCHIERE CON DAVE PERRY

K: Quante persone lavorano alla Shiny, e quale ruolo particolare rivesti tu?

P: Il mio compito è quello di cercare di tenere unito e compatto il nostro piccolo team. Lavoriamo in un ufficio in riva al mare in California, proprio come si vede in Bay Watch, e non sto dicendo per scherzo. Non è nelle mie intenzioni far crescere oltre misura l'organico della Shiny. Il nostro limite al personale è di trenta unità, e non credo che la Shiny diventerà mai più grande di così. Di solito ci limitiamo a programmare al massimo due titoli, magari per due piattaforme diverse: un gioco per PC e uno per console.

K: Adesso sei formalmente il presidente della Shiny, ma hai mosso i tuoi primi passi come programmatore; ti capita ancora di programmare qualcosa?

P: Non più. Dopo la realizzazione di Earthworm Jim e di tutto il merchandising associato (in America al gioco ha fatto seguito a una serie di cartoni animati per la televisione) mi sono interessato maggiormente agli aspetti di gestione della società, partendo dai problemi legati alla concessione delle licenze. E da allora mi sono sempre più dedicato agli aspetti amministrativi e di organizzazione, piuttosto che degli aspetti pratici legati alla programmazione.

K: In passato avete sempre riscosso grande successo con i vostri programmi per console; pensate di potervi ripetere anche su macchine così diverse (sia per struttura che per il target a cui si rivolgono) come i PC?

P: Erano anni ormai che volevamo realizzare un programma come MDK, ma non ne avevamo mai avuto la possibilità, a causa delle ristrettezze imposte dall'hardware delle vecchie console. Solo con le potenzialità dei computer Pentium abbiamo finalmente avuto a disposizione le risorse necessarie per realizzare il gioco dei nostri sogni. D'ora in avanti la Shiny si dedicherà sistematicamente anche al mercato PC, e limitando l'impegno sul fronte delle console. L'unica nota negativa che riguarda lo sviluppo di un gioco per PC è la compatibilità da mantenere con l'enorme numero di schede hardware differenti che esistono sul mercato. Confidiamo molto nel fatto che una volta che si sarà affermata la tecnologia Plug'n'play questi problemi diventeranno solo un triste ricordo.

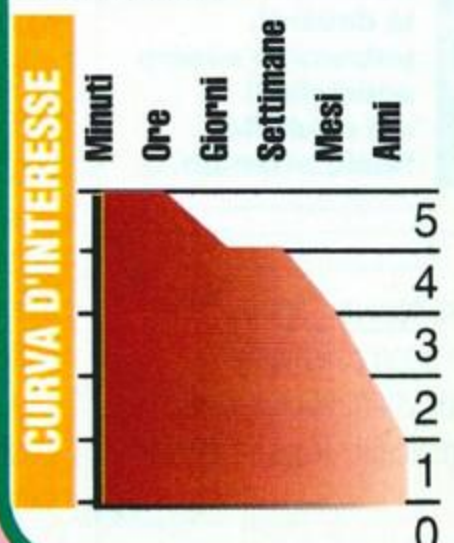
MDK

Genere: Azione 3D
Casa: Interplay
Sviluppatore: Shiny Entertainment

PC CD-ROM

Per poter giocare con tranquillità a MDK, vi consiglio un Pentium 133 con almeno 16 MB di RAM e una scheda video accelerata. Tutte le configurazioni superiori a quella citata vanno, ovviamente, bene, soprattutto se accompagnate da una scheda audio a 16 bit e da un CD-ROM a 8x.

K VOTO 910



GRANDIOSO

SIMULAZIONE DI GUIDA

K SPORT

PC CD-ROM

STREET RACER

DI ALESSANDRO PERETTI

“Vuum, vuuumm... meeeee, meeeee, meeeee... pooot, pooot!! “Togliti idiota!!!”... meeeem, meeee, meeeee...”

Riiing, riing, riing..... “Psichiatria buongiorno! Desidera?”.
“Sì, buongiorno, sono la madre di Alessandro Peretti, avete un posto-letto libero per mio figlio?”
“No, ma se vuole abbiamo dei posti liberi in ginecologia...”
“Certamente! Da un paio di giorni continua a girare per la casa come un idiota facendo dei versi incredibili tipo: ‘Bruuum, bruummm, meeee, mmmeee’....secondo lei è molto grave?”
“Penso proprio di sì... Ora vedo quello che posso fare e poi la richiamo...”
“Grazie, ma si sbrighi: ora si è messo anche a tirare violente clavate a tutti quelli che gli passano di fianco!!!”
Ma che carattere...non si può neanche gioche-rellare un po’ che subito tentano di ricoverarti in qualche posto pieno di matti! Non è mica colpa mia se mi sono lasciato leggermente trasporta-re dall’enfasi di Street Racer!
Devo ammettere che Street Racer nella sua semplicità mi ha molto colpito e divertito, ridu-cendo i miei pochi neuroni rimasti a un’inutile accozzaglia senza capo né coda.
Lasciamo da parte i miei problemi neurologici e vediamo se riesco a raccontarvi come si deve questo giochino, che probabilmente costringerà anche voi all’acquisto di qualche chilo di psico-farmaci.

Ecco una tipica ambientazione del gioco. Il cielo azzurro e gli alberi sullo sfondo danno una sensazione di benessere...

Una fase del gioco. Notate gli avversari come sono “cattivi” nei nostri confronti. Ora li sistemeremo...

Non appena ci sbarazzeremo dell’avversario là davanti, potremmo essere soddisfatti del risultato finale ottenuto.

“No, non credo gli possa servire...Temo che abbia più bisogno di un buon psichiatra!”
“Beh, se è molto grave possiamo liberare un posto buttando fuori Monticelli...Posso sapere di che cosa si tratta?”

IL DOLCE PROFUMO DEI GAS DI SCARICO

Cominciamo con la presentazione (per essere precisi e ordinati), che ci fa rivivere la solita gag vista e rivista in decine di cartoons, dove qual-che sventurato animaletto, ogniqualvolta mette un piede in mezzo alla strada per attraversarla, viene arrotato da decine di veicoli che puntual-mente scompaiono subito dopo.
Ho detto cartoons, proprio perché è lo stile con il quale è stata realizzata l’avventura, molto cari-na anche se molto semplice e piuttosto breve.
Sostanzialmente Street Racer è un gioco di corse, dove a bordo di potenti automobiline sfi-derete gli altri pretendenti a suon di mazzate, schiaffi, pappine, cuscinate e altre simpatiche pratiche da stadio. Per cominciare potrete sce-gliere di giocare la classica gara su di un cir-cuito “Normale”, oppure di giocare in modalità “Rumble”, dove in un’arena (tipo quella di Destruction Derby II) dovrete combattere furio-samente contro gli altri concorrenti cercando di buttarli fuori pista. Naturalmente vince l’ultimo pilota che riesce a restare all’interno dell’arena e con le ossa nella stessa posizione anatomica di partenza. Se invece sceglierete la modalità “Race”, avrete chiaramente come obiettivo pri-mario quello di tagliare per primo il traguardo, conservando però la possibilità di disfare le clavicole degli avversari!

Qui i richiami ad altri giochi si sprecano: da Maniac Karts per il tipo di visualizzazione, a Death Rally per la possibilità di far fuori gli avversari. Per finire, inevitabile il confronto con Destruction Derby II nella modalità “Rumble”.

Le animazioni che precedono le fasi del gioco sono davvero ben realizzate, e ricordano i personaggi di Hanna e Barbera, che tanto ci hanno divertito.

I piloti selezionabili sono otto, ognuno con la propria auto e le proprie caratteristiche; vediamone alcuni.

HODJA NASREDDIN

Ha l'aspetto di un arzillo vecchiettino inturbantato (assomiglia al grande puffo!), la sua macchina è una sorta di tappeto volante con le ruote, in grado di volare, all'occorrenza, per brevi tratti. Le sue armi segrete sono un potente campo magnetico che spinge via gli avversari e un pugnale ottomano... in gomma!

FRANK

La sua somiglianza con Frankenstein non è un opinione, è un dato di fatto!!! La sua macchina è schifosamente taroccata, piena di tubi cromati e in grado di volare per brevi tratti prendendo le sembianze di un pipistrello (questa sì che è una vera bat-mobile!). E' anche in grado di far uscire dai lati della macchina una sorta di spiritello che terrorizza gli avversari.

RAPHAEL

E' il classico figo da spiaggia: abbronzato, con i Ray Ban incastonati sulla faccia da quando è nato e con un sorriso da far arrossire dall'invidia il Funari dei tempi migliori! La sua macchina non poteva che essere una sportivissima decapottabile, dotata di un fantastico rampino in grado di agganciare gli avversari e di tirarli indietro. Come tutti i maranza che si rispettano, non poteva non avere nella propria dotazione un clacson stereo di una potenza tale da far saltare via le altre macchine!

SURF SISTER

Non poteva mancare la classica bonazza da spiaggia in stile Baywatch. La sua auto è una specie di versione da spiaggia del maggiolone, con grosse ruote che si gonfiano a dismisura spingendo fuori strada gli avversari. Essendo particolarmente bella ha la capacità di attrarre irresistibilmente a sè gli avversari, in modo da poterli colpire con il proprio telo da spiaggia!?!!

Poiché lo spazio è tiranno non posso descrivervi tutti gli altri concorrenti, ma vi assicuro che avrete modo di divertirvi scoprendone tutte le caratteristiche!

E' ormai chiaro a tutti che Street racer è un gioco di corse in puro stile demenziale... un po' come Wacky Races... ricordate quel cartone animato con Dick Dasterdly, Pat Pending, Penelope Pizzot e il fantastico cane Muttly? Certamente sì! Ecco, Street Racer lo ricorda molto, per la varietà dei personaggi e soprattutto per la possibilità di fare cose assurde durante la corsa, tipo volare, spintonarsi, colpirsi e chissà cos'altro.

Per quanto riguarda il tipo di visualizzazione e la grafica ricorda molto Maniac Karts, con la vostra auto "ferma" al centro dello schermo e la pista che si muove quando sterzate.

Il gioco è estremamente veloce e accattivante, e le varie angherie che si possono appioppare agli avversari sono veramente molto divertenti. Vi assicuro che passerete volentieri tutto il tempo necessario a imparare i trucchi e i colpi segreti di ogni personaggio, in modo da sfruttarli al meglio.

MAZZEITT!!!

E' vero che è divertente prendere a mazzate gli avversari, ma è anche vero che fa molto inc****re prenderle; anche perché, ogni volta che si subisce un qualsiasi colpo, sia esso inferto dagli avversari o perché si è passati su di un ostacolo quale una mina, il vostro mezzo perderà in potenza, velocità e manovrabilità. A questo naturalmente si può ovviare raccogliendo i vari repair kits disponibili sul percorso.Molto bella e interessante la possibilità di giocare in un sacco di modi diversi: facendo pratica sui vari circuiti, correndo un intero campionato (personalizzabile) o correndo con l'Head-to-Head.

In quest'ultimo caso avrete modo di sfidare "testa-a-testa" o il computer o un amico, scegliendo su quali piste e quanti giri percorrere. E' possibile giocare contemporaneamente fino a quattro giocatori, con lo schermo che si fa in quattro! (nel vero senso della parola!).

TUTTO IL RESTO

La grafica di Street Racer è piuttosto bella e accattivante, in puro stile "cartoon". Le risoluzioni settabili sono molte, e vanno dal 320x200 fino al 640x480. In questo caso non so dirvi con precisione quale e quanto hardware occorra per far girare al meglio Street Racer in alta risoluzione e con tutti i dettagli attivi. Penso comunque che occorra in questo caso almeno un Pentium 120 con 16 Mb di RAM. Tranquilli, perché anche a risoluzioni più basse l'impatto grafico è decente, riuscendo così a girare senza problemi anche su macchine meno potenti.

Anche l'audio è molto bello, tanto per le musiche (in stile hard rock) quanto per i suoni.

Tirando le somme posso dirvi che Street Racer è un ottimo giochino di corse, molto divertente e longevo, con delle trovate veramente geniali. Se proprio devo trovare un difetto, diciamo che le piste sono troppo corte, facendo apparire le corse piuttosto ripetitive dopo qualche giro. **K**

TNT in pillole

La funzione "protezione" rimpicciolisce notevolmente le dimensioni della vostra vettura, impedendo così agli altri veicoli di colpirvi. Questo risulta estremamente utile nella modalità di gioco "Rumble".
Attenzione perché, dopo che lo si è usato, bisogna attendere qualche secondo prima di poterlo riutilizzare.

Si ringrazia Software Universe
Tel. 02/4230010

STREET RACER

Genere: Simulazione di guida
Casa: Ubisoft
Sviluppatore: Vivid Image

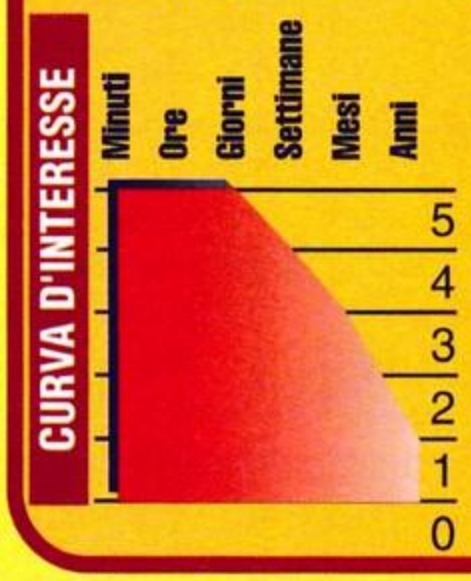
PC CD-ROM

Siamo stufi di leggere 486 DX2 66!!! Non scrivetelo più!!! A mio parere per giocare "decentemente" a Street Racer occorre minimo un Pentium 90, 8Mb di Ram e un CD-ROM 2X. Fortemente consigliato un Joypad almeno a 4 tasti, se volete evitare nodi assurdi nelle dita mentre "litigate" con la tastiera.

K VOTO 900

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10

G
A
QI
FK



GRANDIOSO

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

RIOT

"Che ne dite di un incrocio tra il basket, il football americano e il rollerball? Se fate parte dei giocatori della Domenica, il cui unico scopo è provocare dolore all'avversario, potete stare tranquilli: con Riot tutti i giorni della settimana sono buoni!"

In anteprima assoluta sui monitor di K, dalla Psygnosis è giunto Riot, uno degli sport games più attesi, almeno da me e da Falzone! I presupposti non li conosciamo, ma possiamo supporre di trovarci in un futuro alternativo tipo Rollerball, dove la violenza dell'uomo viene incanalata nello sport di moda: il Riot, appunto. Due squadre di quattro giocatori si affrontano in un'arena con un unico scopo: infilare una sfera di plasma (a me sembra un prodotto Falzoniano post-Piccolo Padre) nella porta avversaria. Premetto subito che il prodotto nelle mie mani è un gold e non ci è dato di sapere se è una beta, una beta definitiva o il gioco in anteprima; fatto sta che non posseggo manuale di istruzioni, foto.. Nulla! Per alcune cose sono costretto ad affidarmi al mio incredibile fiuto da segugio. Come ho detto, il gioco si svolge a incontri: è possibile giocare una partita amichevole (e mai termine fu più improprio, visto quante mazzate ci si chiavano in fronte), un torneo o una stagione. Ci sono sedici squadre di sedici città diverse con nomi ispirati alla World League di football americano: ci sono quindi i Frankfurt Vipers, i Berlin Breakers, i Los Angeles Lasers, i Leningrad Reds, i miei preferiti, i Tijuana Tyrants, e altre ancora fino ad arrivare a un totale di 16 squadre. Una volta entrati in campo, ci si rende subito conto di come il rollerball sia la musa ispiratrice di Riot. Infatti la forma dell'arena è ovoidale, al centro il "distributore di palla" la rimette in gioco dopo il goal. Rimesse laterali, dal fondo. Niente! Si gioca anche di rimbalzo, per meglio dire balaustrati, come si usava al nostro Liceo. Il gioco è a tempo (5 minuti) e, manco a dirlo, vince chi fa più goals. Originale, eh? Il bello è che per strappare la sfera de foco all'avversario è concesso tutto: scivolate, cazzotti, calci, pugni, schiaffi, sputi, insulti, picconate, foto di donne nude e amenità varie. Come potete vedere dalle foto, il risultato grafico è spettacolare! E pensate che sono immagini prese in 640 x 480. Si può arrivare fino a 1280 x 1024!!! Il problema è il solito: avete voi una macchina all'altezza? Durante la partita è possibile attivare e disattivare i dettagli come le riflessioni sul campo, le linee del medesimo, il dettaglio dei giocatori, le tribune, fino ad avere solo l'arena, i giocatori e la palla. Ovviamente questo toglie realismo, se mai si può parlare di realismo in un gioco che (purtroppo!) reale non lo sarà mai! O meglio, a volte capita di vedere personaggini raffinati alla Cantona o alla Ince che tentano per lo meno di emulare certe prerogative di Riot, ma, chissà perchè, li fermano sempre... Tutti contro noi videogiocatori, questi arbitri! Durante la partita è altresì possibile selezionare le DODICI inquadrature disponibili con una resa di dettaglio quanto mai perfetta a qualunque grado di zoom. Grandissime texture, quindi, per un prodotto che merita di essere acquistato solo per la spettacolare realizzazione grafica. Se poi, come dicevo, non siete delle signorine sui campi di gioco, Riot fa sicuramente per voi! Senza contare che il divertimento è assicurato dal gioco in due, con in più l'opzione di giocare in network. Un ultimo consiglio: se prima di comprarlo volete avere un'idea di cosa si tratta, fate un salto tutte le Domeniche alle 18 ai campi di calcetto a 5 del Marconi a Lavanderie (Segrate): potrete ammirare due dei vostri redattori preferiti (il sottoscritto e Falzone) che con gli Wolverine danno un perfetto esempio di Riot a quelle femminucce degli Zenigata. Non ve ne pentirete!

PC CD-ROM

RIOT

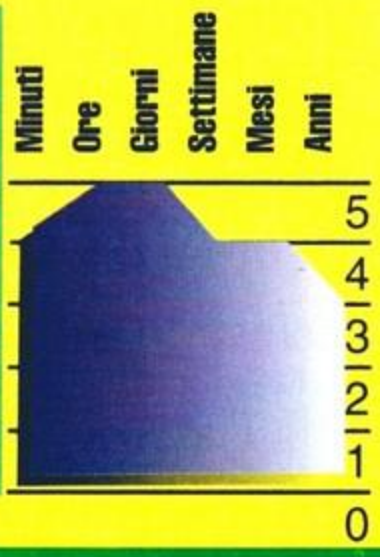
Genere: Rollerball
Casa: Psygnosis
Sviluppatore: Beyond Reality

PC CD-ROM

Come ripeto, non ho manuale informativo, ma a giudicare dalle prestazioni sul mio antiquato P 60, se volete giocare almeno in 640 x 480 dovete avere un 133 a 32 Mb di ram. Non oso immaginare cosa ci voglia per il 1280! Il cd lo consiglio minimo a 4 velocità. Scheda audio a piacere!

K VOTO 900

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

COLORS
ARTI MULTIMEDIALI

COLORS: CHIAMATA ALLE ARTI MULTIMEDIALI 1997

ARRUOLATEVI!

GIMI GIMEPRO

COLORS CERCA:

MODELLATORI 3D (3D STUDIO, LIGHTWAVE, REAL 3D, ETC.) · **ANIMATORI** (DELUXE ANIMATION, ANIMATOR)
GRAFICI (DELUXPAINT, FREEHAND, ILLUSTRATOR, ECT.) · **FOTIRITOCCATORI** (PHOTOSHOP, PICTURE PUBLISHER, ECT.)
PROGRAMMATORI 3D PER PC E **PROGRAMMATORI MAC.**

Manda una selezione del tuo lavoro su supporto magnetico insieme al tuo curriculum a:

Colors s.r.l. via Casteldebole 4/3 - 40132 Bologna • Tel. 051/6190130 r.a. • fax 051/6198786 • e-mail: raven@colors.italia.com

APPASSIONANTE

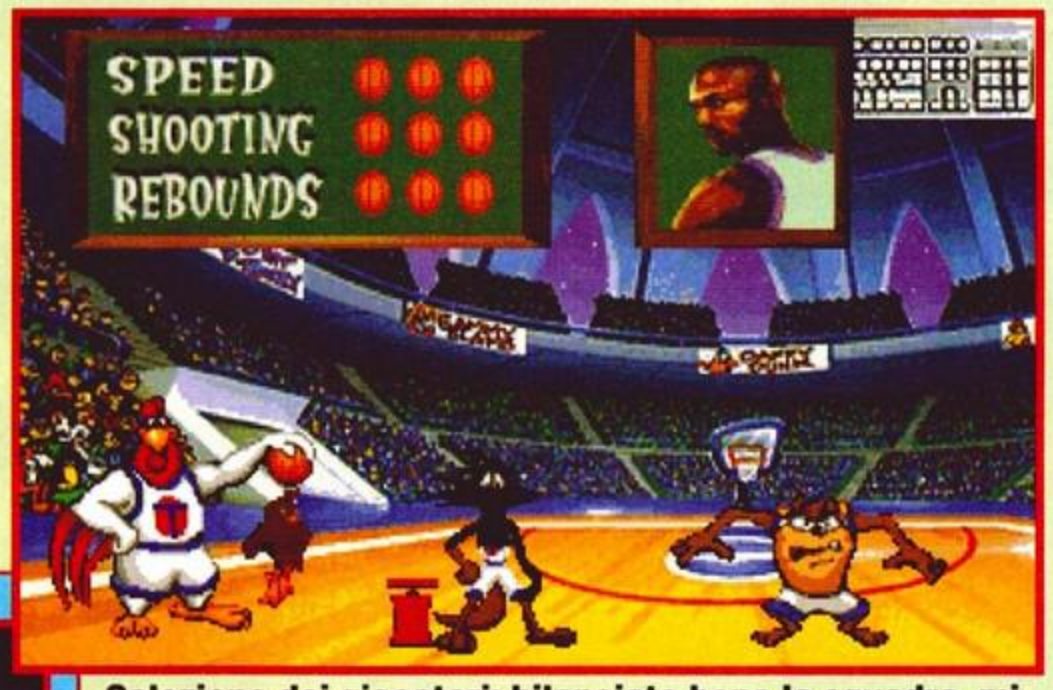
PC CD-ROM

PALLACANESTRO ARCADE

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

SPACE JAM

"Partecipa alla più strampalata partita di pallacanestro che tu abbia mai visto! I tuoi compagni? Wile E. Coyote, Bugs Bunny, Gatto Silvestro e tutti gli altri. Ah, c'è anche Michael Jordan!"



Selezione dei giocatori: bilanciate bene la squadra, mi raccomando! Quello al centro, un po' bruciacchiato è... ma sì, lo sapete!

Ecchccosacifà M. J. in mezzo ai cartoni animati?! Per gli antropofagi che ancora non lo sapessero, Space Jam è il film di prossima uscita (quando leggerete probabilmente sarà già nelle sale) che segue il filone di Roger Rabbitt; per intenderci, cartoni animati e film insieme. La trama è tanto semplice quanto scontata: gli alieni invadono la Terra e vogliono il pallone: il pallone da basket, per essere più precisi. Starà a noi fermare la loro avanzata sul campo. Niente di più letterale: il campo è quello da pallacanestro e le armi sono, appunto, la palla e... niente regole! Sissignori: gomitate, spintoni e trucchi da prestigiatore sono ammessi. Il gioco si apre dopo un'installazione che definire lenta è eufemistico; dopo la scelta delle opzioni, che non comprende la scelta grafica e che rimane sempre in bassa risoluzione, selezioneremo la nostra squadra. I giocatori sono i famosi Looney Tunes: Daffy Duck, Wile E. Coyote, Gatto Silvestro, Bugs Bunny, il Diavolo della Tasmania e tutta la compagnia. Come bonus ci sarà anche Michael Jordan; si gioca in tre contro tre e i nostri avversari sono i Monstar, energumeni che non si risparmieranno i trucchi più scorretti per riuscire a vincere. E' possibile selezionare il torneo intergalattico dove dovremo vincere cinque partite per riuscire a fermare l'avanzata aliena, ed è anche possibile selezionare una partita singola da giocare così, come allenamento. Prima del fischio di inizio, dovremo guidare Daffy Duck all'interno della stanza dei trofei per cercare di recuperare gli indumenti di Michael Jordan che serviranno ad

Questa è veramente bella! Se vi chiedete dove è la palla, domandatelo al Diavolo della Tasmania appeso al canestro. Se non ha la bocca piena, vi risponderà.

Di giochi di basket ce ne sono un'infinità, dal più recente NBA LIVE 97 al più datato ma sempre glorioso NBA JAM. L'atmosfera da cartone richiama un po' Sam & Max; data la strampalata (e divertente) struttura di gioco, però, non penso ci sia alcun gioco con cui paragonare Space Jam direttamente.

aumentare le sue capacità sul campo. Tutto questo con un orologio che scandirà il tempo a nostra disposizione mentre Hector, il cane cattivo dei Looney Tunes, cercherà di impedircelo. Via al match! Si gioca come in un qualsiasi arcade di basket, eccezion fatta per le movenze dei giocatori che rispecchiano perfettamente le loro caratteristiche di cartoni animati. Il meglio lo si raggiunge durante le schiacciate: ogni personaggio ha diverse "mosse" per eseguire una schiacciata degna di questo nome. E' così che sulle spalle di Wile E. Coyote apparirà magicamente un razzo tipo capodanno cinese (o napoletano) che lo porterà ad altezza canestro per permettergli di realizzare i due preziosi punti. Può anche darsi che invece si munisca di molle sotto i piedi (un classico!) e compia un miracoloso balzo fuori schermo, dopo qualche secondo la palla entrerà nel cesto e lui si schianterà miseramente al suolo: solo dopo si aprirà il paracadute! Se, per esempio, abbiamo Gatto Silvestro sotto il cesto, di corsa arriverà Titti che lo solleverà per la coda ed, in volo, lo porterà a canestro. Personalmente, essendo il mio personaggio preferito il Diavolo della Tasmania, mi sto specializzando nelle sue mosse, due delle quali veramente esilaranti: in una compirà il suo classico tornado, travolgendo chiunque gli si pari davanti ed andrà a punti; nell'altra salterà, si appenderà sotto canestro con la bocca spalancata e schiaccerà la palla nel cesto che finirà poi direttamente nel suo stomaco! Veramente fantastico! Alla fine di ogni quarto praticheremo le necessarie sostituzioni (anche i cartoni animati si stancano!) e alla fine del primo e del terzo quarto potremo guadagnare energia bonus sulla velocità, sulla precisione al tiro e sui rimbalzi grazie a dei bonus stage veramente esilaranti. Guadagneremo precisione giocando al Tiro al Bersaglio di Yosemite Sam, il baffone nemico giurato di Bugs Bunny: in pratica ci troveremo a dover tirare a canestro una serie di palloni da diverse zone dell'area di tiro, ognuna con un punteggio diverso. Va' da sé che da più lontano tireremo, più saranno i punti assegnati. Come bonus ci sarà una luce mobile (come se un occhio di bue illuminasse li parquet) che raddoppierà il punteggio del nostro tiro. Ad infastidirci ci sarà il concorrente dei Monstar, anche lui impegnato a racimolare punti. Allo scadere del tempo, i punti messi a segno verranno commutati in punti di precisione per il tempo successivo. Ai rimbalzi si presta bene Lola Bunny, il corrispettivo femminile di Bugs. I palloni che piovono dal canestro dovranno essere presi al volo e, sempre in volo, tirati a delle sagome mobili, ognuna con diverso punteggio. Ovvia la presenza di icone bonus e icone trappola. Anche qui saremo impegnati contro il tempo e contro un Monstar. Infine, per la velocità, chi meglio di Speedy Gonzales? In un razzo, correremo in una pista spaziale contro un razzo Monstar. Ogni volta che verremo superati tanto da fargli raggiungere il bordo opposto dello schermo, verremo distrutti perdendo punti. la gara riprenderà dal quel punto e via così fino al traguardo. Sul

A volte è necessario aprire due volte lo stesso armadietto: potrete trovare bonus come tempo, carote o altro.

All'intervallo, Bugs deve aprire gli armadietti per trovare l'acqua di Michael. Potete trovare anche altri oggetti: diverrete più veloci se, per esempio, trovate una carota come ho fatto io. Attenti alla bomba a destra, però!

TNT *in pillole*

Chi ha avuto la fortuna di giocare a NBA JAM sia in sala giochi che a casa, non avrà problemi ad intuire come effettuare le schiacciate più spettacolari o i tiri più precisi. Se c'è ancora chi non lo sa, a beneficio erigo questo edificio (??). Una volta entrati in area di tiro, se è rimasto del turbo (se non ve lo siete giocato tutto per sfuggire ai Monstar) tenete premuto il suddetto pulsante e schiacciate quello di tiro: a seconda della distanza da canestro, il giocatore eseguirà la schiacciata congeniale. Potete anche provare a premere più volte il pulsante di tiro, forse ne uscirà qualcosa di ancora più spettacolare. Nella scelta dei giocatori, cercate di superare la barriera della preferenza per un personaggio a favore di un buon bilanciamento delle capacità individuali: ricordate che vi serve un buon tiratore (M. J., Leghorn Foghorn, Yosemite Sam), un buon rimbalzista (Lola Bunny su tutti) e un buon corridore (il Diavolo della Tasmania o Bugs Bunny). Ricordatevi anche di cambiare giocatori agli intervalli per evitare di affaticare i presenti: se c'è qualcuno che vi ha soddisfatto più di altri, tenetelo in campo e affiancategli una buona spalla.

Usate l'intelligenza quando siete nella stanza dei trofei: potreste dover spostare anche mobili o aprirne altri! Attenti ad Hector: vi rallenta molto.

Ecco la famosa sequenza di lancio: Wile E. Coyote ha tirato fuori le molle e si prepara ad una schiacciata coi fiocchi!

L'atterraggio è un suo classico: apertura del paracadute dopo l'impatto al suolo!

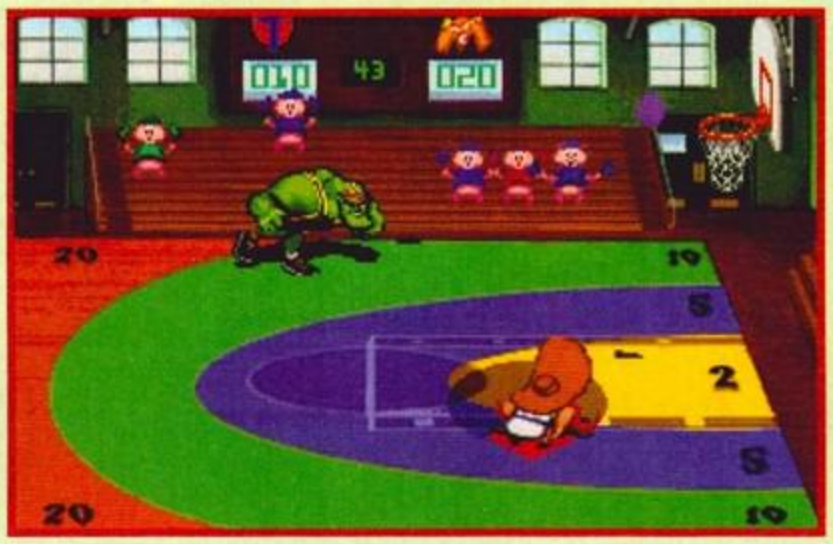
percorso troveremo icone bonus di velocità, missili da sparare al Monstar per rallentarlo ed altro ancora. Possiamo anche cercare di prendere qualche scorciatoia, ma attenti a non perdersi o... BUM! Alla fine dei primi due quarti, Bugs Bunny sarà impegnato nella ricerca dell'acqua minerale di M. J. negli spogliatoi. Nel tempo a disposizione dovrà raccogliere più bottigliette possibile facendo attenzione a non farsi beccare da un Monstar che gli tenderà le trappole più "cartoonesche": bombe, incudini, bucce di banana, ecc. Anche qui i personaggi guadagneranno in gioco a seconda delle bottigliette trovate. Il gioco è tutto qui, una partita a pallacanestro con comandi semplici e le poche opzioni necessarie. Movimento, tiro, passaggio, rubapalla/spintone e turbo. La cosa che gli si avvicina di più come metodo di controllo e NBA JAM, un classico del Super Nintendo.

Come annunciato, il gioco gira solo in bassa, ma questo non si fa sentire più di tanto in quanto tutto è visto in chiave "cartoonesca", un po' come il glorioso Sam e Max. La mancanza di tattiche e di un maggior numero di opzioni è compensata dai bonus stage che non mancheranno di impegnare anche i più coriacei videogiocatori che, dopo mille e più calcoli di mille e più parametri sui più difficili videogiochi, ben si goderanno uno svago del genere. Se si tiene conto che si può giocare anche in due sulla stessa tastiera ed è anche presente l'opzione multiplayer, la confezione potrebbe valere l'acquisto; mi spiego meglio. Soprattutto noi redattori, impegnati negli studi più frenetici sui videogiochi a nostra disposizione, da testare per pochi giorni per poi passare ad altro, ma anche voi lettori che sudate sugli stessi problemi, dovremmo concederci una pausa, ogni tanto. Una partita a Pac Man, o a Space Invaders, o ancora ad Asteroids o Defender, cavallo di battaglia di E. Bianchesi (6 a 4! Prendi e porta a casa!).

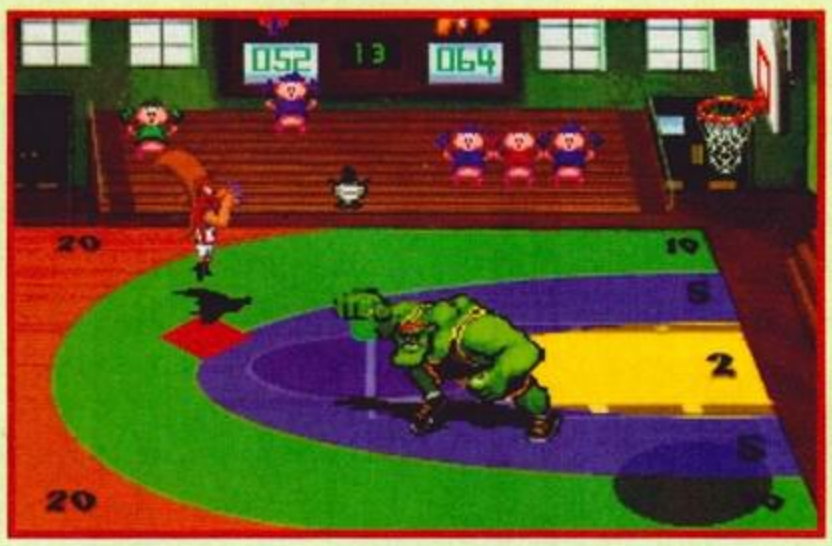
Abituati come siamo a grafiche d'eccezione e giocabilità illimitate, forse sarebbe un po' eccessivo, ma Space Jam potrebbe essere l'ideale per riposare senza staccare gli occhi dal video (Attenzione però! Troppo tempo di fronte allo schermo fa male. Avvisati.).

Una giocabilità così immediata ed un ritorno alla nostra infanzia di divoratori di cartoni animati (e per alcuni, compreso il sottoscritto, un'infanzia non troppo lontana e forse mai abbandonata) penso risveglieranno qualche emozione sopita per regalarci ore di divertimento "alternativo".

That's all, folks! K



Anche se di spalle, avrete riconosciuto tutti Yosemite Sam. Questo è il suo bonus stage, lo Shoot Out. Come vedete sono in un cerchio. Questo si muove e se tiriamo da questo cerchio con un buon tempismo, il punteggio che vediamo sul pavimento si raddoppierà.



Yosemite Sam in piena sospensione e pronto al tiro! A dispetto dell'altezza, è un tiratore precisissimo. Mi dicono si alleni coi conigli...

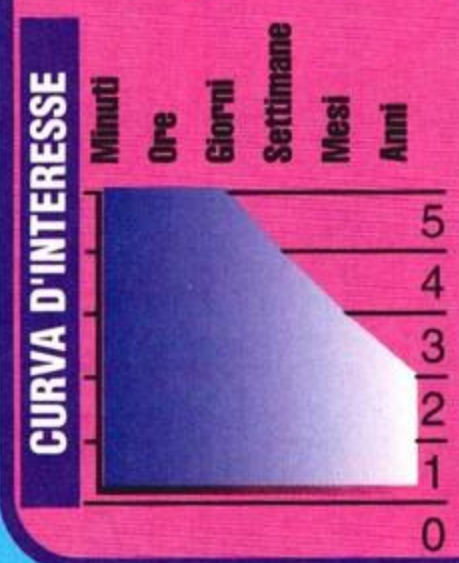
SPACE JAM

Genere: Pallacanestro Arcade
Casa: Warner Bros
Sviluppatore: Acclaim

PC CD-ROM

Finalmente un gioco che può girare su un 486 DX 2 a 66 Hz senza complicazioni. Sarà perché può girare (meglio) anche su DOS, sarà perché si gioca solo in bassa risoluzione, sarà perché ti amo... Scheda sonora a piacere e joypad consigliato.

K VOTO 850



CD DEDICATO ITALIANO®

Mettetevi a sedere... è arrivato...

Leisure Suit LARRY 7

In crociera sulla nave più sfarzosa del mondo, una nuova avventura di Larry piena di donne tridimensionali stupende e mai conquistate e dialoghi da spanciarsi.

ATTENZIONE:

è la prima avventura grafica con puzzle "gratta e annusa..."

CD.Rom

SOTTOTITOLI IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
IBM O COMPATIBILE,
486 DX/66 O SUPERIORE,
WINDOWS '95, WINDOWS 3.1,
DOS 5.0 O SUPERIORE,
8 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X,
SVGA 640X480, 256 COLORI,
SCHEDA SONORA COMPATIBILE
CON DAC PER WIN., (SOUNDBLASTER,
PRO AUDIO SPECTRUM
O COMPATIBILE PER MS DOS),
MOUSE, TASTIERA.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

SIERRA®

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

GRANDIOSO

FORMULA 1

DI LUCA MONTICELLI

“Grand Prix 2 è il miglior simulatore di guida con le Formula 1… Come dici? Prova questo titolo? Come si chiama? Formula 1? Sarà l’ennesimo clone… OK, mi sbagliavo!”

La Psygnosis, nota software house anglosassone sita nella ridente cittadina natìva dei Beatles (Liverpool), ha colpito ancora. Dopo aver mostrato al mondo la propria capacità con un titolo per la console PlayStation, si è rivolta al mondo PC alla grande. Formula 1, difatti, vede la luce anche per i computer e, udite udite, anche per coloro che possiedono una scheda 3D accelerata con chip 3Dfx della Voodoo Graphics. Sullo stesso CD della confezione, difatti, troverete una doppia installazione: una per DirectX e l'altra per 3Dfx. Gran parte delle immagini che vedete in queste pagine sono state “catturate” proprio dalla versione per 3Dfx. Belle, vero? E scommetto che vi chiederete questa “popò” di grafica come cavolo farà a girare in maniera fluida sui vostri miserrimi computer. Ebbene, su un P166 con 32 MB di RAM e una scheda Orchid Righteous 3Dfx (accompagnata da una Virge S3) urlavo dal godimento! Le animazioni volavano a 30 frame per secondo e le varie viste esterne davano un senso di realismo senza precedenti! Anche per la versione “normale”, cioè giocata con una S3 Virge, le prestazioni sono state davvero soddisfacenti, anche se talvolta un po' scattose. Del resto l'accurata grafica risulta essere decisamente più “pesante” rispetto a quella del suo diretto concorrente GP2.

La mitica “rossa” di Berger impegnata in una curva pericolosa...

Grazie alla tecnologia del chip 3Dfx è possibile avere una qualità grafica eccezionale.

CON CHI SI GIOCA OGGI?

Domanda lecita. Se abbiamo mosso tante critiche a GP2 per la scelta dei circuiti ormai obsoleti e dei piloti ormai in pensione, guardiamo cosa ci propone il nuovo titolo Psygnosis. In redazione si è levato un grido unanime nel vedere che i piloti e i circuiti sono aggiornati al campionato del 1995. Tutti (e ripeto tutti) i partecipanti del campionato del 1995 sono stati inclusi, compresi quelli che hanno effettuato anche una sola gara. Potrete, inoltre, correre su ben 17 circuiti differenti, ovviamente aggiornati alla stagione 1995.

GRAFICA SI', GRAFICA NO...

Gli sviluppatori della Bizzarre Creations si sono decisamente lasciati trasportare dalla bellezza grafica che il gioco poteva offrire. I circuiti sono stati ricostruiti con una tale precisione da lasciare di stucco anche il perfido (ma mitico) Geoff Crammond. Possiedo la videocassetta di uno dei GP disputati nel 1995 a Monza: osservre la gara al rallenty, guardando contemporaneamente il gioco sul computer, sembra di rivedere le stesse immagini! Addirittura, si possono ritrovare alcuni riferimenti che usualmente i piloti utilizzano per impostare le frenate o le curve!
Il prodotto, come si è anticipato, si differenzia durante l'installazione per due diverse modalità grafiche. Per chi possiede una scheda con chip 3Dfx Voodoo Graphics, il gioco si propone come una “full immersion” nel campionato di Formula 1. Sembra, in alcuni

PC CD-ROM

momenti, di essere all'interno dell'abitacolo, e di assaporare l'odore acre delle gomme surriscaldate e dell'olio bruciato. Gli effetti speciali ottenibili con la scheda grafica 3D sono numerosi, e tutti altamente realistici. Un esempio? Con un tasto è possibile visualizzare il retro della propria autovettura (consigliabile durante un lungo rettilineo…). Se si è lanciati oltre i 250km/h si potrà vedere fuoriuscire dagli alettoni posteriori la condensa dell'aria che forma una sorta di scia! Scusate, ma GP2 non arriva a questi particolari!

La "rossa" di Alesi al primo posto!

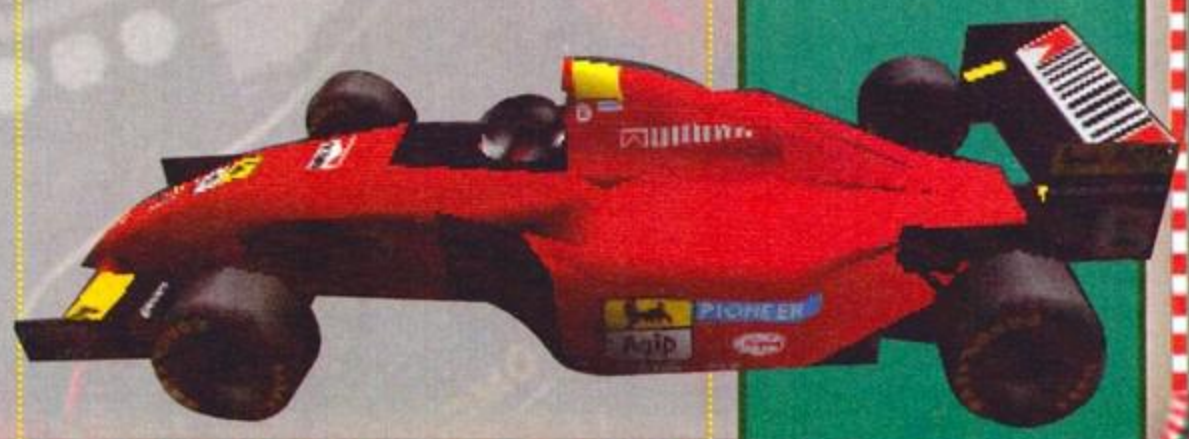
Inoltre tutti i poligoni del gioco, grazie al chip Voodoo, vengono magicamente texturizzati, rendendo lo scenario di gioco altamente realistico! Del resto basta notare le immagini di queste pagine!
Non parliamo, poi, delle vetture. Sono incredibilmente ben realizzate e ricostruite fedelmente. Inoltre la texturizzazione del cockpit e della scocca è incredibilmente più realistica rispetto a GP2.
Infine, non mi resta che parlare degli effetti atmosferici, incredibilmente affascinanti. Effetti di luce attraverso le nuvole sovrastanti, nebbia, pioggia, cicloni, tornadi, uragani… terremoti, meteoriti, comete, supernove… galassie, buchi neri, quasar… Insomma, il gioco è decisamente affascinante non solo per la giocabilità (della quale parleremo più avanti), ma soprattutto per la visione d'insieme che offre al giocatore.

GIOCABILITA'

Ovviamente questo stupendo gioco va implementato a un volante tipo Thrustmaster, società leader non solo nel settore degli accessori per computer e console, ma per il servizio ineccepibile che assicura ai possessori dei loro prodotti la rapida e gratuita sostituzione dei pezzi difettati. Per saperne di più provate a visitare il sito Internet www.thrustmaster.com. La risposta del volante è precisa, e il controllo della vettura risulta molto lineare e comodo. Poi, in dipendenza dall'assetto selezionato, starà a voi decidere se controllare la vettura in sbandata, oppure no.
Altri dispositivi selezionabili per controllare la vettura sono il joystick (sconsigliato da tutti i redattori di K) e la tastiera, unico e intramontabile mezzo posseduto (se non altro) da tutti coloro che hanno un computer.
Anche Formula 1 permette di giocare in rete. La giocabilità è (ovviamente) molto buona se effettuata in una rete

Siamo a Montecarlo. Notate i palazzi come sono ben realizzati...

network, un po' meno buona se provata in Internet (troppe variabili ne diminuiscono il piacere di guida: linee telefoniche, modem, configurazione dei computer, la mamma che dice: "E' prontoo"…). Infine, la possibilità di multiplayer alternato (come in GP2).
E' ovviamente possibile scegliere vari settaggi per la propria autovettura, ottimizzandola per ogni tipologia di circuito e per condizioni atmosferiche. I settaggi variano



Nota bene

Ovviamente il titolo che più si avvicina a Formula 1 è Grand Prix 2 della Microprose. Anche se quest'ultimo è più una simulazione che un arcade, come lo è, invece il titolo della Psygnosis. La grafica di F1 è decisamente migliore.

Ecco come si presenta il gioco in versione S3. Molti effetti grafici spariscono, e le prestazioni diminuiscono di un buon 25-30%. Come dire... acquistatevi una 3Dfx!

dalla messa a punto delle gomme al bilanciamento dei freni, fino alla modifica degli alettoni. Inoltre (come in GP2) è possibile agevolare la guida con i settaggi di cambio automatico, invulnerabilità, usura dei pneumatici e consumo carburante. Novità utile è il parametro "downforce", che serve per "incollare" più o meno la vettura al terreno.

Se durante il gioco prendete un cordolo, andate contro un muro o un'altra vettura, vedrete la vostra monoposto scomporsi e volteggiare nell'aria come una foglia al vento.

IL SONORO

Quattro modalità di sonoro sono disponibili per i giocatori più esigenti. Oltre allo standard Mono e Stereo, sono state implementate altre due opzioni quali Q-Sound e Dolby Sourround. Il Q-Sound permette di apprezzare dei rumori provenienti dal retro della vettura, rendendo la simulazione molto realistica. Il Dolby Sourround fa altrettanto, ma necessita di due casse supplementari da riporre dietro la postazione di guida.

La sensazione, comunque, che si prova con questi effetti è terribilmente realistica, tanto che ho girato la testa tre o quattro volte mentre Damon Hill cercava di superarmi (ovviamente senza riuscirci...).

Il rumore del motore è sicuramente migliorabile, ma l'effetto che si sente della folla in delirio e il commento in italiano sono davvero spettacolari.

SCEGLIERE COME CORRERE

Sembra un eufemismo, ma a differenza di GP2, con Formula 1 è possibile scegliere tra varie modalità di interazione. Mi spiego: Gran Premio "classico", gara solitaria con checkpoint (nel senso che per continuare a girare dovrete raggiungere per tempo il checkpoint successivo), singola gara, campionato o "ladder" (sfida contro un altro pilota in un circuito scelto dalla CPU. Il vincitore è colui che taglia il traguardo per primo).

Una longevità senza precedenti, dunque, data l'incredibile varietà di possibilità di gioco.

Unico neo, secondo me, è che chi acquista questo gioco non intende minimamente effettuare un arcade, ma un campionato con tutti i crismi.

Grazie alle molteplici visuali, però, il gioco viene maggiormente esaltato, soprattutto nella versione per 3Dfx.

LINEA A CLAUDIA PERONI DAI BOX

Questa volta il titoletto non corrisponde a verità, dato che Claudia si è gentilmente offerta per localizzare un altro prodotto similare, ma mi è servito per concludere degnamente questa stupenda recensione, esauriente e dettagliata (e viva l'umiltà!).

Formula 1 a mio parere supera di gran lunga, in fatto di grafica e giocabilità, il mitico GP2. Il fatto che giri, oltretutto, sulla mia mitica 3Dfx lo porta davvero nell'Olimpo dei K-Giochi. Meritato, quindi, il votone. Consiglio: chi non lo compraaaa, non fa l'amoreeee. K

FORMULA 1

Genere: Simulazione di guida
Casa: Psygnosis
Sviluppatore: Bizzarre Creations

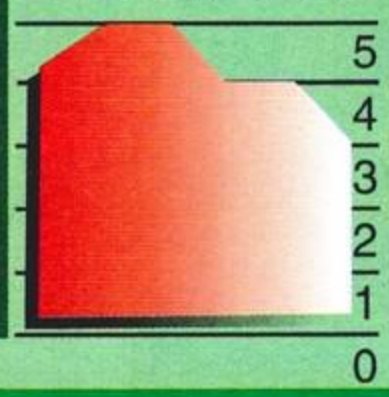
PC CD-ROM

Per provare l'ebbrezza dei 350 km/h dovete dotarvi di un computer altrettanto potente. Consiglio un P166 con 16 MB di RAM, una scheda video 3D accelerata e una buona scheda audio 16 bit. Il lettore CD dev'essere almeno un 4x. Vuole Windows 95.

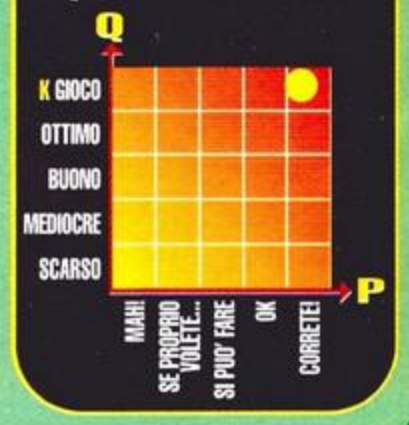
K VOTO 975

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



Software Universe®

CONSOLES® department

MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel.02/42.300.10

PUNTI VENDITA

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

PROSSIME APERTURE: CREMONA IN CENTRO CITTÀ · BRESCIA IN VIA MAMELI · BERGAMO VIA XX SETTEMBRE

MESE DELLE OFFERTE
TANTISSIMI TITOLI A PARTIRE DA L.19.900

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES CD

11th Hour	79.900
7th Guest	37.900
AH 64 D Longbow	49.900
ATF Adv.Tac.Fighter (Ita)	49.900
Bio Forge	49.900
Broken Sword (Ita)	94.900
Civilization II (Ita) + scenari	94.900
Comanche III	Telefonare
Conq.of the n.world (Ita)	49.900
Cyclemania (Ita)	49.900
Dark Forces	49.900
Darklight (Ita)	109.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Deadlock	95.000
Descent 2	49.900
Diablo	84.900
Die Hard Trilogy (Ita)	99.900
Dig (Ita)	49.900
Doom II	49.900
Dragon Lore II (Ita)	109.900
Earth Siege 2	49.900
F1 G.P.	39.900
F1 G.P.2	89.900
F22 Lightning II	108.000
Fade to Black (Ita)	49.900
Fallen Haven	94.900
Fifa 96 (Ita)	49.900
Fifa 97 (Ita)	79.900

Goblins 3 (Ita)	49.900
Grand Prix Manager	49.900
Grand Prix Manager II	94.900
Hardline	94.900
Hi Octane	29.900
Hind (Ita)	74.900
Inca	49.000
Inca II	39.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Independance Day ID4 (Ita)	Telefonare
Kick Off 97	84.900

Killing Time (Ita)	94.900
King Quest VII (Ita)	49.900
KKND (Ita)	79.900
L.A.Blaster (Ita)	49.900
Larry 7 (Ita)	94.900
Last Dynasty (Ita)	49.900
Lighthouse (Ita)	104.900
Little Big Adventure	49.900
Lost In Time 1+2	49.900
Lords of Midnight	49.900
Lords of the Realm 2 (Ita)	94.900
Magic Carpet II	99.900
Madden 97	99.900
Magic Carpet (Ita)	49.900
Magic Carpet II (Ita)	49.900
Magic the Gathering	94.900
Max (Ita)	94.900
Michael Jordan in Flight	49.900
MDK (Ita)	94.900
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Myst (Ita)	74.900
Nascar II (Ita)	94.900

Fifa Soccer	49.900
Formula Uno Psyg.	Telefonare
Full Trottle (Ita)	49.900
FX Fighter Turbo (Ita)	74.900
Gabriel Knight II (Ita)	124.900

GAMES CD

NBA Live 95	49.900
NBA Live 96 (Ita)	49.900
NBA Live 97 (Ita)	telefonare
Need for Speed II (Ita)	99.900
NHL 97	99.900
Nirvana X Rom (Ita)	99.900
Olympic Games	49.900
Olympic Soccer	49.900
Pagan Ultima VIII	49.900
PGA Tour 96	49.900
Phantasmagoria (Ita)	129.900
Phantasmagoria II	99.900
Pod (Ita)	94.900
Power F1 (Ita)	84.900
Rally	49.900
Rama (Ita)	114.900
Rebel Assault - Ribassato!	37.800
Rebel Assault II (Ita)	49.900
Red Alert (Ita)	89.900
Riddle of Master Lu (Ita)	94.900
Ripper (Ita)	124.900
Road Rash (Ita)	49.900
Rugby World Cup 95	39.900
Rugby League 97	124.900
S.C.A.R.A.B. (Ita)	89.900
Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer	39.900
Screamer II	69.900
Scudetto II (Ita)	74.900
Scudetto II (Ita) Upgr.	54.900
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	37.900
Sensible World of Soccer 96/97	79.900
Silent Thunder	49.900
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
Super Street Fighter II (Ita)	49.900
System Shock	49.900
Terminator Skynet	64.900
Theme Hospital (Ita)	99.900
Theme Park (Ita)	49.900
Tie Fighter Collector	49.900
Time Commando (Ita)	49.900
Tomb Raider	94.900
Top Gun (Ita)	49.900
Torin's Pasage(Ita)	49.900
U.S.Navy Fight. Gold	49.900
Under a Killing Moon (Ita)	59.900
Virtual Chess (Ita)	49.900
War Craft 2 (Ita)	94.900
Wing Commander III	49.900
Wings of Glory	29.900
Woodruff (Ita)	49.900
X Wing Enhanced	49.900
X Wing Vs. Tie Fighter	Telefonare

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Departement® Point?

telefona 02-42.22.684!

I Belée GIOCHI PER VOI
CONSOLES® department
Software Universe®
La trasformazione è fatta!
la nuova dimensione del tuo negozio è:
Software Universe® CONSOLES department

INTERNET ITALIA ON LINE
Abbonam. annuo con casella postale E-Mail
L. 199.000 IVA INCLUSA

QUI PUOI USARE
VISA · CartaSì

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Tel. 02 - 42 300 10

GRANDIOSO

PC CD-ROM

SIMULAZIONE DI GUIDA

SPEED CAR mania

"In arrivo in tutte le edicole, per la fine di Aprile, una compilation dedicata ai giochi e alle simulazioni di guida che comprenderà una ventina di demo e di programmi shareware tutti da giocare."

Della serie: non c'è il due senza il tre... Ancora non si è spenta l'eco del buon successo fatto registrare dalla serie degli Inferno (ne abbiamo già parlato sulle pagine del numero scorso di questa rivista), che ecco che gli instancabili curatori di quelle due compilation di sparatutto tridimensionali che potete trovare nelle edicole a un prezzo molto conveniente (9.900 lire Inferno I e 14.900 lire Inferno II), ci stupiscono sfornando a tempo di record un terzo prodotto, destinato a tutti gli appassionati di giochi di corse automobilistiche. La demo che ci hanno inviato proprio all'ultimo momento (il giorno prima di mandare in stampa la rivista) è stata accolta in redazione con grande curiosità, dal momento che tutti i membri che la compongono si ricordano ancora di diversi weekend passati a effettuare serrati DukeMatch con i livelli aggiuntivi di Duke Mania. Anche in questo caso, quindi, il CD è passato attraverso le avide grinfie di quasi tutti i membri della redazione di K, ricevendone sempre giudizi lusinghieri.

Speed Car Mania, questo è il nome della nuova raccolta su CD-ROM, contiene infatti una ventina di giochi e di simulazioni dedicate al mondo dei motori, fornendo al suo acquirente una completa ed esaustiva carrellata di tutte le migliori produzioni fino ad oggi presenti in questa particolare area videoludica.

I titoli compresi in questa compilation spaziano infatti dai classici esponenti di "simulazioni serie" quali possono essere i prodotti realizzati dalla Papyrus (Indycar Racing 2 e NASCAR Racing 2), fino ad arrivare a giochi di macchinine (davvero divertenti: io li adoro!) come Micro Machine 2 e Death Rally. Non mancano poi quei classici giochi arcade frutto di conversioni da titoli di eccezionale successo in ambito coin-up quali Daytona USA e Sega Rally (solo per citarne un paio di veramente famosi), oltre ad altre originali realizzazioni arcade particolarmente riuscite. A questo proposito, va lodata incondizionatamente la scelta di includere in questa raccolta anche due fantastiche demo realizzate dall'italianissima Milestone (ex Graffiti), una software house di Milano, che ha prodotto nientepopodimeno che per la Virgin due capolavori come Screamer e Screamer 2, che mostrano finalmente a tutto il mondo che, quando si fanno le cose seriamente, gli italiani non sono secondi a nessuno nel produrre videogames di grande livello.

Anche per chi ama giochi basati su componenti maggiormente "poetiche" quali la distruzione e il massacro globale e totale di tutti gli avversari, troverà di che soddisfarsi con Speed Car Mania, dal momento che potrà sollazzarsi con le demo di Destruction Derby 2 e di Necrodrome, in cui più che ad arrivare primi ci si può divertire a distruggere i mezzi e a massacrare i piloti avversari. I vari programmi sono equamente divisi tra giochi DOS e giochi Windows 95, per cui all'interno del dischetto argenteo troverete anche le librerie complete dei driver grafici Microsoft DirectX. In questo modo potrete ottimizzare al massimo la velocità di esecuzione di quei programmi che utilizzano la più recente interfaccia grafica prodotta dalla mega-software house di proprietà del sempiterno e inossidabile Bill Gates.

Anche per gli amanti dei giochi in rete, Speed Car Mania non deluderà le aspettative. E' infatti possibile giocare a diversi prodotti in multiutenza. Gli hit più gettonati saranno a mio parere Death Rally (simpaticissimo gioco di macchinine che regala un fattore di divertimento fuori del comune) e Necrodrome, un "clone di Doom" che è un misto tra Spectre VR e Quarantine e che guadagna moltissimo in giocabilità se utilizzato per le sfide in rete o via modem.

Insomma, Speed Car Mania è il classico esempio di compilation "intelligente": oltre a dare una panoramica molto completa dei giochi di guida in commercio, assicura un bel po' di ore di divertimento immediato. Quindi, non serve solo come ottimo strumento per gli acquisti futuri (in questo modo sarete ultrasicuri che il gioco che state per comperare vi piacerà), ma anche come fonte diretta di divertimento, dal momento che diversi giochi shareware non saranno per niente facili da finire.

E poi, grazie alla scelta di andare solo in edicola, il CD viene venduto a un prezzo veramente allettante (14.900 lire), che indica da solo il grado di convenienza dell'acquisto.

K VOTO 950

LOCALIZZAZIONI DEL MESE

Ancora una volta K si è inventata una rubrica di servizio, tesa a fornire ai propri lettori un'informazione sempre più completa per quanto riguarda il mondo dei videogiochi. In questa pagina troverete le localizzazioni (ovvero le traduzioni in italiano) dei giochi di maggior successo. Mensilmente, se ve ne saranno, le segnaleremo su queste pagine.

ACE VENTURA

E' stato finalmente tradotto il gioco recensito due numeri fa. Le gesta del noto personaggio, che potrete apprezzare grazie alla demo sul Cover Disk di questo numero, sono state interamente tradotte da colui che dà la voce al personaggio reale. Splendidamente realizzato e interpretato, il gioco appare molto più chiaro e divertente rispetto alla sua versione inglese, anche se certe "battute" non appartengono alla cultura italiana, e quindi non sono esilaranti. Ma l'avventura, le animazioni e l'ottima traduzione passano indubbiamente in primo piano.

K VOTO 910 NUOVA VOTAZIONE 915

RALLY CHALLENGE

Un'autorità costituita del mondo dei motori ci voleva proprio per rendere Rally Challenge ancora più accattivante. Se poi l'autorità costituita è una donna, e pure carina, allora non si può più dire nulla. Claudia Peroni (che però non sarà la mia "birra") ha dato la sua dolce vocina per avvertirci di insidiose curve e spericolati dossi. Una precisazione va però fatta, cara Claudia: sappiamo che non sei una "doppiatrice", ma che sei invece una bravissima giornalista ed esperta del mondo dei motori. Quando vai a 200 Km/h su uno sterrato, sono sicuro che non dici al tuo pilota: "Attenzione, dosso!" con una calma da studio di registrazione... Ecco, le tue segnalazioni dovevano essere, forse, un po' più "partecipate", e meno giornalistiche. Comunque, va bene così... Averti nel computer è sempre una grande conquista!

K VOTO 900 NUOVA VOTAZIONE 905

REALMS OF THE HAUNTING

Un titolo che recentemente ha appassionato Fassina, e che in redazione abbiamo "spupazzato" in lungo e in largo. Completamente tradotto in italiano (compresi i vari "documenti" e "testi" che durante il gioco si possono incontrare), Realms of the Haunting è davvero più carino. I doppiatori hanno lavorato davvero bene, le sincronizzazioni sono perfette e la storia è molto più chiara. Va assolutamente acquistato se vi piacciono le avventure horror in stile Doom...

K VOTO 880 NUOVA VOTAZIONE 900

DRAGON LORE II

Anche questo titolo, recensito lo scorso numero, vede la luce nella versione italiana, sia nei testi sia nell'audio. Esaltato dal nostro Perna che ne ha curato la review, Dragon Lore II vi aiuterà a seguire meglio la splendida grafica grazie alla curata edizione italiana. Assolutamente da non perdere!

K VOTO 900 NUOVA VOTAZIONE 915

GABRIEL KNIGHT II THE BEST WITHIN

Ci è voluto un anno, ma alla fine è arrivata la versione tradotta di una delle avventure che più mi è piaciuta. In questo gioco dovrete affrontare vari momenti nei quali controllerete alternativamente Gabriel Knight, un famoso scrittore americano che ha ricevuto ultimamente una grossa eredità in Germania, e Grace Nakimura, la commessa della libreria di cui Gabriel è proprietario. Forse ad alcuni questo voto potrà sembrare esagerato: i filmati sono di discreta qualità, il doppiaggio non sarà perfetto ma comunque mi sembra adeguato, le schermate fisse sono ottime ma soprattutto, ed è questa la cosa che più conta, la storia e i misteri che la circondano sono estremamente affascinanti e vi faranno davvero vivere uno stupendo film (se vi sembrano cose già sentite vi assicuro che mai come adesso rispecchiano la verità!).

K VOTO 800 NUOVA VOTAZIONE 950

AMIGA NEWS

A CURA DI FABRIZIO FARENGA

CHE FINE HA FATTO AMIGA TECHNOLOGIES?

Mentre non si hanno ancora notizie concrete per quanto riguarda la presunta acquisizione della tecnologia Amiga da parte della Quikpak, nel mese di Marzo sono circolate alcune indiscrezioni sulla situazione attuale di Amiga Technologies Gmbh, l'unica azienda che fino a oggi può essere considerata l'effettivo successore della vecchia Commodore-Amiga Inc. Come sicuramente ricorderete, dopo la bancarotta di Escom AG, avvenuta il 15 luglio 1996, Amiga Technologies rimaneva orfana della sua casa madre, proprio nel momento in cui la richiesta di fondi

AMIGA®

era più che mai impellente per favorire lo sviluppo di nuovi prodotti e il compimento dei progetti in corso. Il liquidatore degli assetti della Escom decise che per quanto possibile sarebbe stato preferibile (da un punto di vista prettamente economico) cedere in blocco l'intera Amiga Technologies, come si trattasse di un'azienda completamente autonoma. In questi mesi, quindi, Escom è stata letteralmente smembrata, mentre Amiga Technologies è sopravvissuta, come una piccola isola nel mare, in attesa che qualcuno si decidesse a rilevarla. Purtroppo l'azienda è stata mantenuta in vita in maniera "artificiale", limitando al massimo le spese e garantendo solo "i servizi essenziali". In pratica, oltre alla completa dismissione delle sezioni di Ricerca & Sviluppo, il personale delle altre divisioni è stato ridotto all'osso e attualmente è composto da appena 3 (tre!) persone: le prime due sono Axel Krämer e Andreas Steep che lavorano negli uffici di Braunschweig (Manager Service & Sales Center) e dove si occupano quasi esclusivamente di supportare i distributori ufficiali di macchine Amiga e i centri di assistenza; il terzo è il buon vecchio Peter Tyschtschenko, formalmente direttore dell'azienda, che si occupa di tutto il resto (in particolar modo di trovare un acquirente dell'intera struttura).
Il sito Internet di Amiga Technologies, seppur non più aggiornato (o quasi) dal mese di Ottobre 1996, è ancora attivo, e fornisce alcune informazioni utili, soprattutto a chi vuole informazioni sulle macchine attualmente in vendita tramite i canali ufficiali: http://www.amiga.de

MYST PER AMIGA

La ClickBOOM, creatrice di Capital Punishment, uno dei più recenti giochi "picchia-duro" realizzati per Amiga, ha reso pubblico un annuncio che ha lasciato letteralmente a bocca aperta più di un osservatore del mercato video-ludico internazionale: dopo lunghe trattative e riunioni, sono riusciti ad accaparrarsi i diritti per produrre e distribuire la versione Amiga di Myst, una delle più belle e famose avventure disponibile da anni per il mercato dei PC compatibili e degli Apple Macintosh. Introdotto nel 1993, fu una delle prime avventure che si avvaleva di fondali realizzati in grafica 3D di alta qualità, e sicuramente divenne la più famosa, ottenendo riconoscimenti di ogni

genere da parte di riviste del settore e non solo. Nei tre anni successivi alla pubblicazione Myst è stato acquistato in tutto il mondo da più di tre milioni di videogiocatori, battendo così ogni record precedentemente stabilito. Il mercato Amiga non potrà che beneficiare di un prodotto il cui successo è già assicurato.

BLIZZARD 603E

La nota azienda tedesca Phase 5 ha annunciato l'uscita della scheda acceleratrice Blizzard 603e Power Board, dedicata a tutti i possessori di Amiga 1200 e Amiga 1200 tower che desiderino avvalersi della potenza di una CPU Risc Power-PC.
Grazie a questo potente e innovativo accessorio, anche i possessori del modello più "consumer" della famiglia Amiga potranno finalmente raggiungere prestazioni che superano di svariate lunghezze quelle del più veloce acceleratore basato su processore Motorola della famiglia 680x0, tra quelle disponibili sul mercato. Sviluppata appositamente come una scheda di aggiornamento per i sistemi Amiga esistenti, e progettata con la precisa intenzione di mantenere il più alto grado di compatibilità con il parco software esistente, questa scheda incorpora una CPU Power-PC 603e e un MC68030; entrambe le CPU condividono dinamicamente la memoria e i bus di sistema, per garantire il funzionamento in un vero e proprio ambiente multi-processore. In questo modo, mentre l'originale AmigaOS 3.x continua a funzionare sul 68030, così come le "vecchie" applicazioni, il PowerPC 603e è supportato da una speciale e onnicomprensiva PPC.library, sviluppata dalla Phase 5, che contiene tutte le funzioni per integrare il PowerPC con l'ambiente multitasking di Amiga.
Gli sviluppatori di software possono facilmente ottimizzare i loro programmi passo dopo passo, convertendo singoli processi in codice PowerPC, i quali possono funzionare contemporaneamente ai processi 680x0. I più importanti produttori di software professionale per Amiga stanno iniziando a preparare versioni speciali per PowerPC dei loro pacchetti di punta.
A un prezzo di poco superiore alle 700.000 lire, la Blizzard 603e si colloca in una fascia particolarmente abbordabile per gli utenti di A1200, ed è un acquisto indubbiamente consigliato soprattutto per coloro che non si sono ancora dotati di alcun acceleratore; ma anche per chiunque voglia trasformare il proprio Amiga, a una frazione del costo di un PC Pentium Dual-Processor, in una stazione multi-processore.

phase 5
DIGITAL PRODUCTS
WHERE DO YOU WANT TO BE TOMORROW?™

ONESCAPEE

OnEscapee è il nome di un gioco che richiama molto da vicino la vecchia ma indimenticabile avventura dinamica "Another World". Questo prodotto, dalle caratteristiche particolarmente accattivanti, è in fase di produzione nella lontana Ungheria, da parte di un Team di esperti programmatori Amiga provenienti dal mondo degli Hacker e degli sviluppatori di demo. Oltre alle immagini statiche del gioco, abbiamo potuto visionare delle animazioni di esempio del personaggio, eccezionalmente fluide e ricche di movimenti complessi. Attualmente dovrebbe essere disponibile una demo giocabile su Internet. Secondo un portavoce dell'Invictus, questo il nome del gruppo di lavoro, il codice del gioco sarà realizzato interamente in linguaggio assembly, per ottenere il massimo delle performance su un Amiga 1200 dotato di 68020, anche se saranno necessari perlomeno 4 Megabyte di RAM per poterlo giocare. Grazie alla presenza di oltre 600 fotogrammi di animazione, più di 50 tipi di movimenti e di gigantesche mappe di gioco, OnEscapee è circa il doppio di FlashBack. Il gioco sarà controllabile sia per mezzo della tastiera sia tramite un comune joystick, e il personaggio principale sarà impegnato in una grande varietà di situazioni che lo porteranno a camminare, correre, saltare, scalare le rocce e nuotare.
Non vediamo l'ora di poterlo recensire su queste stesse pagine.

PC WARE

NOTEBOOK OYSTER

"BRAHMA ADV" - LCD COLOR 12,1" 800x600x65000 COLORI
8MB RAM - HD 1,1GB - AUDIO 16 BIT - 2MB VRAM - ZV PORT (USCITA TV)
CD-ROM 10X INTEGRATO - TOUCH PAD - MICROSOFT WINDOWS 95 CD

PENTIUM 120	4.190
PENTIUM 133	4.290
PENTIUM 150	4.340
PENTIUM 166	4.590

GARANZIA 2 ANNI
ASSISTENZA IN 72 ORE

-HARD DISK 1,4GB/2,2GB	+100/350
-ESP. MEMORIA + 8MB (2 x 4MB)	+ 130
-ESP. MEMORIA +16MB (2 x 8MB)	+ 250
-ESP. MEMORIA +32MB (2 x 16MB)	+ 500
-LCD TFT 11,4" (800x600x16,7 MILIONI COL)	+ 380
-LCD TFT 12,1" (800x600x16,7 MILIONI COL)	+1.040
-SCHEDA DECODIFICA MPEG HW	+ 380
-MINI DOCKING STATION PCI	+ 650
-BATTERIA Ni-MH DURACELL DR36	+ 250

SCHEDE VIDEO PCI

S3-TRIO64V+ 1MB ESP 2MB - MPEG SW	60
S3-TRIO64V+ 2MB - MPEG SW	70
S3-VIRGE 3D 2MB ESP 4MB - MPEG SW	100
S3-VIRGE 3D 4MB - MPEG SW	120
S3-TRIO64V+ 1MB ESP 4MB MPEG HW	120
ESP. 1MB EDO RAM PER VGA (2 CHIP 512KB)	30
DIAMOND STEALTH 3D 3240 2MB	290
DIAMOND STEALTH 3D 3400 4MB	390
DIAMOND MONSTER 3D 4MB	390
DIAMOND FIRE GL 1480 4MB ESP 8MB	540
DIAMOND FIRE GL 1800 8MB	790
MATROX MILLENNIUM 2MB	340
MATROX MILLENNIUM 4MB	470
ESP. 2MB WRAM PER MILLENNIUM	160
ESP. 4MB WRAM PER MILLENNIUM	330
ESP. 6MB WRAM PER MILLENNIUM	420
MATROX MEDIA XL + MPEG	540
MATROX MYSTIQUE 2MB	210
MATROX MYSTIQUE 4MB	300
ESPANSIONE 2MB PER MYSTIQUE	90
CREATIVE 3D BLASTER PCI 4MB	340
JAZZ G-FORCE 128 2MB	220
JAZZ G-FORCE 128 4MB	320

Microsoft · COREL · FAST · CREATIVE · Quantum · WESTERN DIGITAL · Seagate · EPSON · HEWLETT PACKARD · PIONEER · Canon · intel

MODEM/FAX

U.S.Robotics 5 ANNI DI GARANZIA	
SPORTSTER 33.6 INT VOICE	290
SPORTSTER 33.6 EST VOICE	320
COURIER 28.8 ESTERNO	690
COURIER 33.6 INTERNO ISDN	840
COURIER 33.6 ESTERNO ISDN	890
WORLDPORT 28.8 PCMCIA	420

Trust GARANZIA 5 ANNI	
COMMUNICATOR 33.6 INT	170
COMMUNICATOR 33.6 EST	240
SPEEDCOM GARANZIA 2 ANNI	
33.6 INTERNO VOICE	190
33.6 ESTERNO VOICE	210
33.6 PCMCIA	270

internet

KIT ABBONAMENTO A INTERNET
PER 12 MESI FULL TIME
(SENZA LIMITAZIONI) A L. 60.000 + IVA
TRAMITE RETE ALBACOM (100 NODI).
VISITATE IL NOSTRO COMPUTER SHOP SU INTERNET
www.pcware.it E-mail: pcware@pcware.it
IL VOSTRO SPAZIO SU INTERNET A
L. 100.000 x 1 MB x 12 MESI
www.pcware.it / vostronome
E-mail: vostronome@pcware.it
CREAZIONE PAGINE PERSONALIZZATE

CERCHIAMO AGENTI DI VENDITA PER TUTTE LE REGIONI.

PERSONAL COMPUTERS PENTIUM

intel inside pentium

CONFIGURAZIONE BASE: CASE DESKTOP O MINITOWER CE
MAIN BOARD PENTIUM QDI EXPLORER II UPG MMX (2 ANNI DI GARANZIA)
CHIPSET INTEL TRITON 2 430VX - 512KB CACHE SINCRONA ON BOARD
CPU PENTIUM INTEL BOXED (3 ANNI DI GARANZIA) - RAM 16MB ESP 128MB
HARD DISK 1,2GB EIDE QUANTUM FIREBALL TM /SEAGATE (3 ANNI DI GARANZIA)
SCHEDA VIDEO PCI S3 TRIO 64V+ 2MB EDO RAM - MPEG SOFTWARE
DRIVE 1.44MB - TASTIERA 105 TASTI PER WINDOWS 95 - MOUSE + TAPPETINO.

Pentium 133 MHz	1.190
Pentium 166 MHz	1.490
Pentium 200 MHz	1.790
Pentium 166 MMX	1.640
Pentium 200 MMX	1.990
Pentium PRO 180 256KB	2.190
Pentium PRO 200 256KB	2.390
Pentium PRO 180 512KB	2.590
Pentium PRO 200 512KB	3.390

PREZZI X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

PER ACQUISTO PC + MODEM
KIT INTERNET IN OMAGGIO

MONITOR

- 14" AOC (3 ANNI DI GARANZIA)	340
- 15" AOC (3 ANNI DI GARANZIA)	520
- 17" AOC (3 ANNI DI GARANZIA)	990
- 14" ADI PROVISTA	390
- 15" ADI MICROSCAN 4V	550
- 17" ADI MICROSCAN 5V+	1.040
- 17" ADI MICROSCAN 17X+	1.390
- 17" ADI DUO MULTIMEDIA	1.140
- 15" SONY CPD-100SX	690
- 15" SONY CPD-100SFT	790
- 17" SONY CPD-200SX	1.290
- 17" SONY CPD-200SFT	1.470
- 20"SONY CPD-300SFT	2.790
- 17" SONY GDM-17SE2T	1.740
- 20"SONY GDM-20SE2	3.690
- 15" NEC C500	630
- 15" NEC M500	870
- 17" NEC M700	1.320
- 15" PHILIPS BRILLIANCE 105	740
- 17" PHILIPS BRILLIANCE 107	1.570

HARD DISK EIDE

1,2GB QUANTUM /SEAGATE	320
1,6GB WD / SEAGATE	370
2,1GB QUANTUM /SEAGATE	440
2,1GB WESTERN DIGITAL	460
2,5GB QUANTUM /SEAGATE	470
2,5GB WESTERN DIGITAL	490
3,1GB WESTERN DIGITAL	570
3,2GB QUANTUM	540
3,8GB QUANTUM	590

HARD DISK SCSI

1GB QUANTUM ATLAS WIDE	490
2,1GB QUANTUM ATLAS II WIDE	770
4,3GB IBM CAPRICORN ULTRA WIDE	1.390
4,5GB QUANTUM ATLAS II WIDE	1.690
9,1GB IBM SCORPION U-WIDE	3.150

HARD DISK 2,5" IDE

1GB TOSHIBA MK 1002 MAV (12,7mm)	390
1,3GB TOSHIBA MK 1301 MAU (12,7mm)	490
2,1GB TOSHIBA MK 2103 MAV (12,7mm)	890

LETTORI CD ROM

- GOLDSTAR 8X	150
- PIONEER DR-444 12X	200
- HITACHI CDR-8130 16X	260
- MITSUMI FX140 16X	260
- PIONEER DR-466 12X SCSI	340
- PLEXTOR PX 12TSI 12X SCSI	390
- TOSHIBA XM-3801 B 14,4X SCSI	420
- TEAC CD-516S 16X SCSI	440

MASTERIZZATORI

- PHILIPS CDD-2600 6Xr/2Xw	590
- SONY CDU-926S 6Xr/2Xw	590
- TEAC CD-R-50S 4Xr/4Xw	1.190
- YAMAHA CDR-400C 6Xr/4Xw	120
- YAMAHA CDR-400E 6Xr/4Xw ESTERNO	90
- CD-R 74m PHILIPS PROF 700MB 10 PZ/100 PZ	110/1.000
- GEAR 4.0 SOFTWARE x MASTERIZZATORE	90
- UFO CD LABELER KIT ETICHETTATORE PER CD (COMPLETO DI SW + 100 ETICHETTE x INKJET/LASER)	90

LA PC WARE PER RISPONDERE ALLE NUMEROSISSIME RICHIESTE DA PARTE DEI CLIENTI SULLA POSSIBILITA' DI POTER EFFETTUARE L' ACQUISTO DEI NOSTRI PRODOTTI PRESSO LA ZONA DI RESIDENZA, SELEZIONA RIVENDITORI QUALIFICATI INTERESSATI AL PROGRAMMA DI COSTITUZIONE DEI PC WARE POINT.

DESKTOP VIDEO PROFESSIONALE

- MIRO' DC 10 PCI	670
- MIRO' DC 20 PCI	970
- MIRO' DC 30 PCI	1.280
- PRODOTTI FAST	☎
- AVER KEY ESTERNO (VGA TO PAL/SVHS)	200
- HAUPPAGE WIN TV PCI	290

DIMOSTRAZIONI IN SEDE

SCEGLIETE IL TEMPO PER PAGARE

DA L. 1.000.000 A L. 10.000.000

IN 10 MESI 10% DI ANTICIPO
+ 10 RATE = IMPORTO TOTALE : 10

IN 15 MESI 13% DI ANTICIPO
+ 15 RATE = IMPORTO TOTALE : 15

IN 20 MESI 16% DI ANTICIPO
+ 20 RATE = IMPORTO TOTALE : 20

SVOLGIMENTO PRATICHE DIRETTAMENTE IN SEDE O PER CORRISPONDENZA TRAMITE POSTA O FAX.

POSSIBILITA' DI PAGAMENTO CON CARTA AURA, CARTA DI CREDITO. BANCOMAT IN SEDE

INSTALLAZIONE ED ASSISTENZA HARDWARE E SOFTWARE PER SISTEMI DI RETE.
CORSI INDIVIDUALI IN SEDE SULL' USO DEL PERSONAL COMPUTER

PC WARE
VIA C. P. BIROLI, 60
00043 CIAMPINO - ROMA
☎ 06/791.21.21 (r.a.)
FAX 791.06.43
ORARIO : DA MARTEDI' A SABATO 9-13 / 15,30-19,30
LUNEDI' 15,30-19,30

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO COMPUTERS, MONITORS E ACCESSORI PER ROMA E PROVINCIA.
CONSEGNA GRATUITA COMPUTERS E ACCESSORI IN TUTTA ITALIA CON CORRIERE ESPRESSO PER PAGAMENTO ANTICIPATO.

PUZZLE/ARCADE

CHAOS ENGINE 2

A CURA DI FABRIZIO FARENGA

Finalmente sono tornati! Chi? Ovviamente stiamo parlando dei "fratelli" più famosi tra gli Amighisti, che da anni ci allietano con i loro giochi, sempre dotati di splendida grafica e altissima giocabilità ... No, non sono i fratelli Mario, quelli fanno gli idraulici alla Nintendo, bensì i grandissimi Bitmap Brothers!!!

Nel secolo scorso il Barone Fortesque, il tipico scienziato pazzo con manie di grandezza, passò la sua vita conducendo strani e diabolici esperimenti con il tempo e lo spazio, lavorando con i progenitori dei computer. Lentamente nel suo laboratorio prese forma una insolita macchina,

battezzata dal Barone "The Chaos Engine", ossia "La Macchina del Caos". Anche se primitiva, con successivi miglioramenti e ritocchi essa divenne incredibilmente potente, fino a giungere al punto di rivoltarsi contro il suo stesso creatore. La sua capacità di corrompere il tempo e la materia uscì così fuori da ogni controllo e una nube di caos discese sulla Terra, sconvolgendo tutte le leggi naturali che governavano la vita, trasformando uomini e animali in furie senz'anima.

Molti di voi potrebbero provare una sensazione di deja-vu dopo aver letto le righe precedenti. In effetti, la trama è esattamente la stessa di Chaos Engine (il numero 1 per intenderci), il pluridecorato gioco arcade rilasciato per Amiga e altre piattaforme nel 1993. La storia infatti è la stessa, ma quello che cambia stavolta è il gioco vero e proprio, il quale, pur mantenendo dei forti legami con il suo predecessore, presenta un'impostazione del gioco completamente nuova e originale. In questo secondo episodio i giocatori sono in diretta opposizione tra loro, e non collaborano come invece avveniva nella precedente edizione. Anche stavolta, nel caso non siate in compagnia di un amico, il secondo player è comandato direttamente dal computer, e farà di tutto per ostacolarvi sul vostro percorso, non trascurando comunque di portare a termine i propri obiettivi, esattamente come farebbe un avversario umano.

Scopo del gioco è portare a termine ciascun livello, facendo più punti dell'altro giocatore. Quest'ultimo passaggio è particolarmente importante; è infatti perfettamente inutile completare la sequenza corretta delle operazioni da compiere se poi si hanno meno punti dell'avversario. Questo infatti potrebbe guadagnare in tempo utile l'uscita dal livello seguendo le vostre tracce, e vincere il match esclusivamente grazie ai punti che ha accumulato. Questo fattore, che va sempre tenuto in altissima considerazione, aumenta notevolmente le possibilità di evoluzione di ciascuna singola partita, in quanto è possibile giocare sia "in difesa", pensando solo a raccogliere punti e seguendo a distanza l'avversario, sia "in attacco", ostacolando al massimo l'altro giocatore e cercando di risolvere da soli tutti gli enigmi. I punti vengono concessi uccidendo i mostri presenti nel livello, sparando al vostro avversario, risolvendo i puzzle e guadagnando per primi l'uscita.

A poco a poco che il punteggio globale dei player si accresce, i loro attributi fisici migliorano, permettendogli così di disporre di nuovi poteri e di muoversi più velocemente. Non mancano gli obiettivi secondari, che possono anche essere ignorati; ma quando sono raggiunti (solitamente si tratta di recuperare dei manufatti di proprietà del Barone), ci garantiscono premi e oggetti molto speciali. Come potete vedere dalle figure di queste pagine, il gioco è in split-screen, ossia l'immagine è sempre divisa in due sezioni orizzontali, che seguono rispettivamente il primo e il secondo giocatore. A differenza del primo episodio, nel quale i player si trovavano sempre all'interno dello stesso schermo, questo permette ai due avversari di vagare ciascuno per una diversa parte del "mondo", in modo da garantire massima libertà a entrambi. La visione dall'alto è stata mantenuta, ma ora è possibile interagire maggiormente con il fondale, spingendo grandi oggetti, nascondendosi dietro gli ostacoli (ad esempio per fare un'imboscata all'altro giocatore) e passando sopra e sotto archi e cunicoli di vario

genere.

Il gioco è diviso in differenti periodi di tempo, che variano notevolmente le situazioni che è possibile incontrare durante le partite. I primi livelli sono ambientati in uno scenario futuristico, dove un ambiente asettico e tecnologico, è protetto da un vero e proprio esercito di robot addetti alla vigilanza, mentre procedendo nel gioco si incontreranno ogni tipo di ambientazione, dai castelli medioevali protetti da scheletri viventi, alle costruzioni misteriose simili alle piramidi egizie.

accresce molto la longevità del prodotto, grazie anche alla possibilità di ripartire dall'ultimo "mondo" raggiunto per mezzo di un ingegnoso sistema di password. Ovviamente i due avversari spesso dovranno portare a termine lo stesso obiettivo, e quindi non mancheranno sparatorie e agguati per impossessarsi degli oggetti raccolti dall'altro, operazione quasi sempre necessaria per completare la sezione.

Il menu principale non permette di configurare alcunché, ma è ammessa semplicemente la scelta del tipo di avversario: umano o computerizzato. Indubbiamente, si sente la mancanza delle classiche opzioni di configurazione: per la scelta del dispositivo di controllo (il classico Joystick a un tasto è l'unico supportato), per la possibilità di giocare a schermo pieno quando si combatte contro il computer, e quella di escludere musica o effetti sonori. Purtroppo non è sempre possibile avere tutto, ed è già una gran bella notizia che i Bitmap Brothers creino ancora prodotti per il nostro amato Amiga anche dopo il grande successo del loro "Z" per PC compatibili. L'unica selezione ammessa è quella per scegliere il proprio carattere preferito tra i quattro disponibili. Questo ovviamente influenza in maniera abbastanza profonda il corso del gioco, poiché ogni personaggio ha diverse abilità fisiche e dotazioni di armi: si va dalla carabina di Brigand al bazooka di Navvie, ognuna con caratteristiche, precisione e potenza diverse.

Menzione speciale per le musiche, ottimamente realizzate e di grande effetto. Grazie a queste l'atmosfera e la tensione durante il gioco è sempre garantita. In più la presenza di un sistema condizionale, che permette alle sequenze musicali di cambiare in base a quello che accade effettivamente durante il gioco. Effetti sonori ben fatti e sequenze vocali digitalizzate nei punti giusti aumentano ulteriormente lo spessore di un prodotto decisamente ben fatto che non potrà mancare di appassionare gran parte dei giocatori. Chaos Engine 2 non è comunque un comune sparatutto, ma spesso è necessaria una certa dotazione di materia grigia per poter venire a capo di alcune sezioni di gioco. Se il vostro obbiettivo primario è quindi quello di andare in giro e "blastare", forse è meglio reperire Xenon II MegaBlast... K

Durante il corso del gioco, oltre all'arma in dotazione saranno disponibili una serie di oggetti speciali che possono essere usati in determinate occasioni, come ad esempio mine, chiavi, kit medici, caricatori di munizioni e altro ancora. All'inizio di ogni livello, il barone introduce il quadro fornendo una dettagliata descrizione delle operazioni da compiere prima di poter guadagnare l'uscita, ed è fondamentale porre la massima attenzione a questo "briefing"; ciascuna fase della missione deve essere completata prima di poter procedere nel livello, e questo nei primi livelli comprende soprattutto la raccolta di particolari oggetti e lo spostamento di leve in un ben determinato ordine. Avanzando nei livelli, anche la loro complessità aumenterà considerevolmente, e questo

PRO Grande varietà di situazioni, presenza dello split-screen, musiche ed effetti sonori di alta qualità. AMIGA

CONTRO Schermo troppo piccolo (320x200 pixel invece di 320x256), gioco poco configurabile.

CHAOS ENGINE 2

AMIGA

Genere: Puzzle/arcade
Casa: Renegade
Sviluppatore: Bitmap Brothers

K VOTO 880

G	K	K	K	K	K	K	K	K	
A	K	K	K	K	K	K	K	K	K
QI	K	K	K	K	K	K	K	K	
FK	K	K	K	K	K	K	K	K	

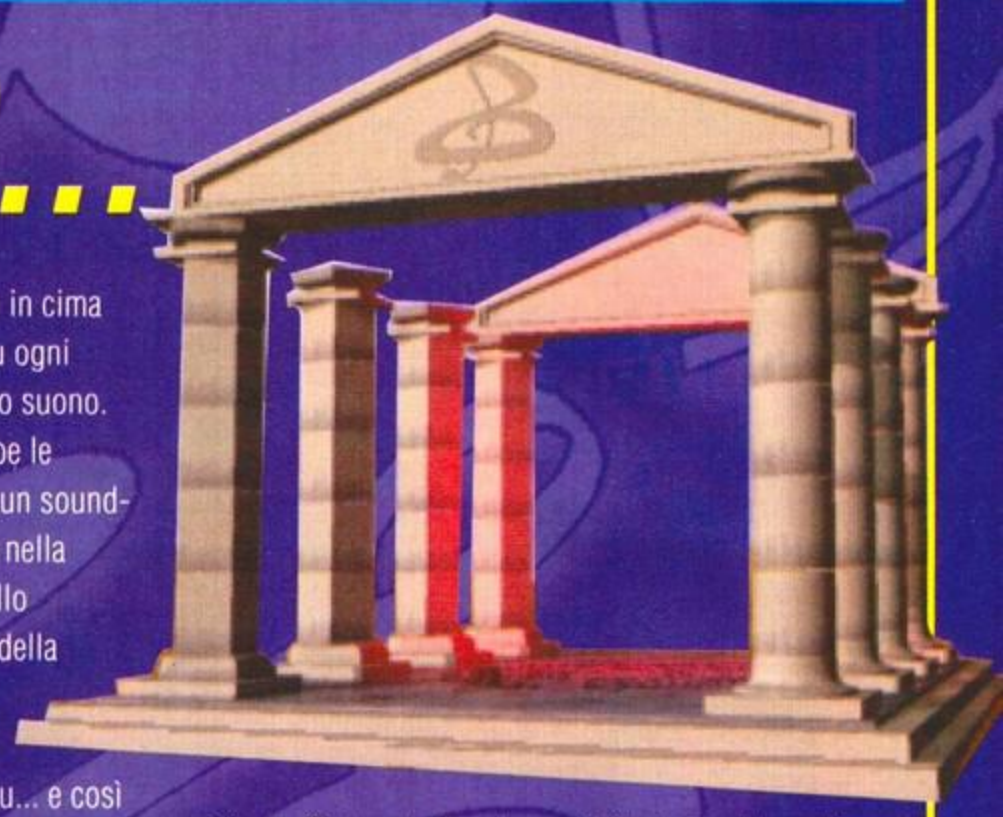
AMIGA

Chaos Engine è disponibile sia per Amiga AGA (A1200) che ECS (A600) e non necessita di enormi quantità di memoria o CPU particolarmente potenti per funzionare. Purtroppo non è installabile su disco fisso, ma i caricamenti sono sufficientemente veloci. Indubbiamente un bel gioco, forse non particolarmente curato nei dettagli per la crisi attuale del mercato Amiga, e consigliato soprattutto agli amanti di arcade che non disdegnano ragionare tra una pallottola e l'altra...

Come la favolosa cometa Hale-Bopp che aleggia sopra le nostre teste, ecco fiammante la seconda parte del gioco che tanto sta entusiasmando per la sua unicità.

music master VOL. 2

e la sfida continua...



Eccoci ancora a trattare di un prodotto che è in edicola da qualche giorno, e dal costo decisamente interessante. Si tratta di Music Master, un gioco musicale composto da tre CD. Il primo è uscito il mese scorso, il secondo lo troverete in edicola questo mese e il terzo vi aspetterà a Maggio. La "triade" di CD completa questo gioco musicale, e vi insegnerà a interagire con la musica, facendovi capire, inoltre, com'è strutturata. In questo nuovo CD troverete la sezione dedicata all'accompagnamento (Jukebox), all'arrangiamento (Totem) e alle melodie e l'assolo (Tempio Greco).

JUKEBOX

Troverete in questa sezione 5 colonne ritmiche e 5 di assolo. Con queste 10 colonne dovrete formare correttamente quattro coppie. Cliccate sul numero di ogni canzone per provare il loro suono. Una volta composta la coppia trascinate entrambe le colonne nell'area attiva del Jukebox. A questo punto le colonne selezionate appariranno separate in quattro sound-bytes nella sezione in cima (verde) del Jukebox. Cliccate su ogni sound-byte per provare il loro suono. Riallineate, quindi, entrambe le colonne trascinando ciascun sound-byte nello spazio corretto nella sezione in basso (blu) dello schermo. La linea in alto della sezione verde andrà sistemata sulla linea superiore della sezione blu... e così via.

TOTEM

Per iniziare il gioco fate scendere dentro la fessura tutti i CD allineati in basso. Una volta che il Totem sarà attivato, cliccate sulla porzione superiore (con le immagini dei diversi strumenti) per sentire il pezzo musicale che dovrete riprodurre. La seconda porzione del Totem contiene i cinque diversi suoni dei cinque diversi strumenti. Nella sezione finale del Totem troverete il controllo dei ritmi. Usate il pulsante quadrato dello stop ai piedi del Totem o il pulsante triangolare del "play" per sentire la vostra composizione mentre la state eseguendo. Cliccate sulle cinque diverse scelte per ogni strumento nella sezione superiore, fino a quando sentirete quella del pezzo originale. Sistemate il volume e i ritmi, e andate agli strumenti successivi. Quando avrete terminato, cliccate sul pulsante circolare "done".

TEMPIO GRECO

Lo scopo del Tempio Greco è quello di mettere insieme gli strumenti musicali della colonna di sinistra nelle cinque parti della colonna dell'accompagnamento musicale sulla destra. Ogni pietra nella colonna destra rappresenta un diverso stile musicale: jazz, rock, dance, rythm and blues e funk. Cliccate su ogni pietra per sentire i cinque accompagnamenti. Nella colonna di sinistra ci sono cinque strumenti: basso, pianoforte, chitarra, sax e tastiera. Adesso dovrete scegliere lo strumento che si combina meglio a ciascun accompagnamento nella colonna di destra. Se avrete assegnato correttamente a ciascun accompagnamento uno strumento, otterrete il massimo dei punti.

GRAN FINALE

Il grande gioco della musica, interfacciato sul pianeta governato dal Principe Masterpiece, va assolutamente acquistato e collezionato. Parola di K.

BUDGET LINE

Per farvi risparmiare qualche liretta, la vostra rivista preferita vi offre una panoramica sui titoli più interessanti che escono a un prezzo "rivisitato", sia in edicola che nei negozi specializzati. Questo mese vi presentiamo...

DUNGEON MASTER II

L'avventura picchiaduro più famosa in assoluto ritorna rivisitata sul prezzo di vendita. A sole Lit.39.000, infatti, potrete acquistare il gioco che vi consentirà di lanciarvi in gallerie buie e macabre, in combattimenti in real time e con un sonoro in 3D. Si può trovare nei negozi specializzati in prodotti videoludici.

WITCHAVEN II

La versione di Doom in chiave fantasy si presenta a voi al modico prezzo di Lit.29.000 circa. La grafica in 3D non potrà che affascinarvi, e le ambientazioni in stile medioevale vi riporteranno indietro nel tempo di qualche lustro, facendovi assaporare armi quali l'arco, la spada e la scure. Magia, effetti speciali e un sonoro fantastico vi faranno passare notti insonni. Da non perdere!

VIRTUAL

Disponibile in edicola verso la fine del mese, questo prodotto della Cronodata vi farà provare l'ebbrezza della realtà virtuale, ve ne spiegherà i segreti, vi offrirà una serie di programmi per creare mondi virtuali, e in più vi regala i magici occhiali per visionare le fotografie in 3D reale!!! Un libretto allegato vi spiegherà in maniera dettagliata tutte le tematiche relative all'informatica e alla sua implementazione nella realtà virtuale.
Lit.19.900.

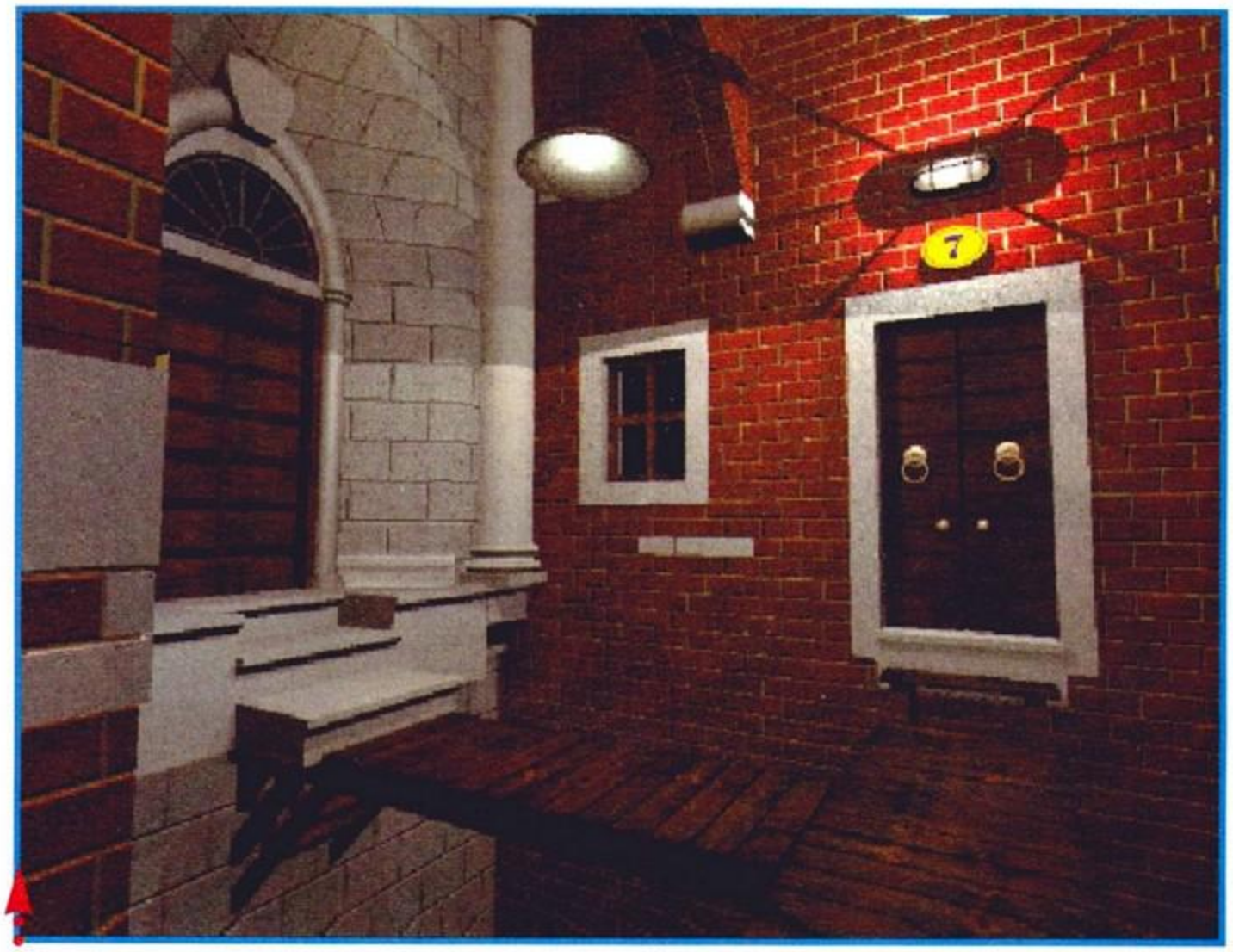
DESTRUCTION DERBY

Lo scassamacchine per eccellenza torna sui PC in versione economica, permettendo a coloro che non lo hanno ancora acquistato di poterselo accaparrare. Per averlo bastano solo Lit.39.000, e lo si può trovare presso i più riforniti negozi che vendono prodotti videoludici.

SECONDA PARTE

EVOCATION
oltre il sogno

Avete risolto la prima parte di EVOCATION.OLTRE IL SOGNO? Bene, siete ormai a metà del gioco, la soluzione è ancora lontana e avvolta nel mistero; tuttavia, dovreste aver acquisito la capacità di muovervi nel mondo di Evocation con maggior destrezza. La vostra avventura è però ancora disseminata di enigmi e tranelli: eccovi alcuni suggerimenti per superare i passaggi più complessi e oscuri del cammino verso la meta finale.



STANZA N.7

• Entrare nella stanza contraddistinta dal numero 7. Utilizzare il sacchetto di polvere magica sulle stelle, aprire lo scudo, raccogliere il libro. Usare in sequenza sul calderone la polvere di ferro, il libro e il frammento di tavola.

FORESTA

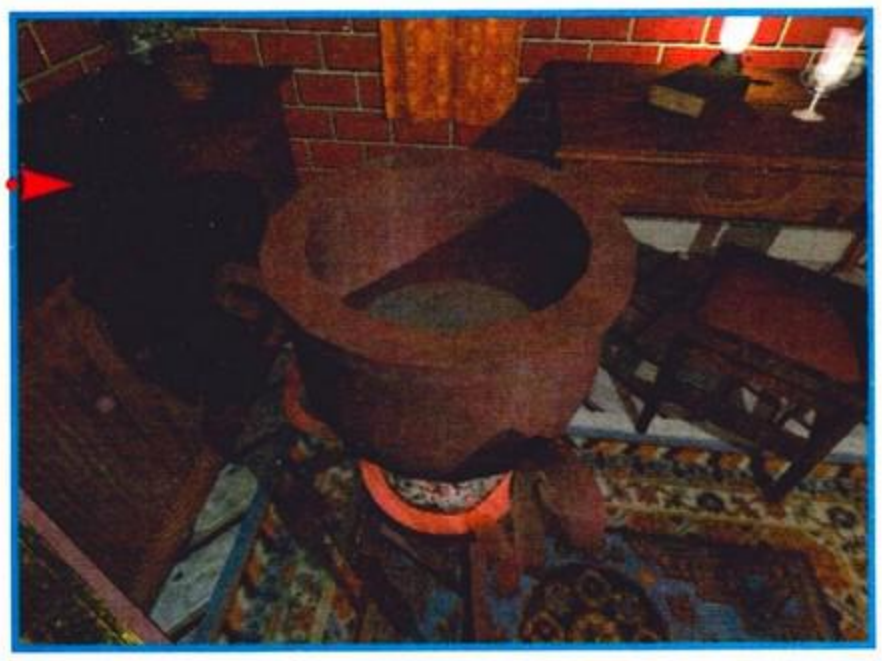
• Usare il telo sulla palla fluorescente, andare verso l'altare.

GROTTA

• Entrare nella grotta, usare la boccetta vuota sull'acqua. Usare la pedina di pietra sui graffiti, raccogliere il calice.

STANZA DELLA MAGIA: L'INCANTESIMO

• Aprire il libro sull'incantesimo "Appariscenza", recitare la frase magica, usare il libro sgualcito sul calderone.



LO SPECCHIO

• Usare il bastone di metallo sullo specchio, passare attraverso lo specchio, raccogliere la lanterna.

CAMERA DEGLI OSPITI

• Raccogliere una chiave per aprire un cassetto del mobile dove si trova una moneta.

CIMITERO

• Andare verso la fossa sulla destra della cappella, raccogliere la falce. Entrare nella cappella, raccogliere il bastoncino dal vaso e utilizzare la moneta e il bastoncino.

TOMBA DI NEWTON, MAXWELL, EINSTEIN

• Accendere il lumino delle tre tombe.

AUDITORIO

• Entrare nell'auditorio dirigendosi velocemente verso la parte sinistra della stanza, usare la sfera di color azzurro sul maestro e raccogliere finalmente il bastone.

RED ALERT

Questo mese il nostro lettore Simone Giovagnoli è riuscito (dopo svariati tentativi) a vedersi pubblicata una soluzione. La tenacia va premiata! Ecco, per i lettori di K, la soluzione di Red Alert!

MISSIONE 1

Sparate ai soldati che attaccano la vostra posizione. Quando Tanya atterra, uccidete con lei quanti piu soldati potete. Mettete una carica di C4 su una delle centrali elettriche. Se sparerete alla fanteria che controlla il Tech Center, Einstein uscirà. A questo punto dirigetelo verso l'elicottero e avrete finito.

MISSIONE 2

Spostate gruppi di soldati a sud, sud-ovest e nord-ovest del vostro construction yard. Cercate di costruire saggiamente la vostra base dal momento che vi servirà anche in un'altra missione. Edificate due pillbox vicino all'oro a nord, e altri due a sud e ad ovest della vostra base. Raggruppate i vostri veicoli e prendete la strada a sud. Uccidete i lancia-granate e tutte le truppe che incontrerete. Troverete anche l'ore truck del nemico nell'angolo a sud-ovest. Se lo distruggerete il nemico non avrà più soldi per procurarsi dei rinforzi. Muovete le vostre jeep nella base, uccidete i granatieri, la fanteria e i cani, quindi tornate sulla strada e proseguite verso nord, uccidete le guardie che difendono il passo, ritornate alla base e distruggete le costruzioni. Il vostro convoglio arriverà quando avrete distrutto ogni cosa.

MISSIONE 3

Spostate subito il medico che viene attaccato verso nord, mandate Tanya ad uccidere il nemico che lo sta attaccando, quindi uccidete ogni nemico che attacca Tanya. Ricordatevi che Tanya non si difenderà mai automaticamente, dovrete farlo voi manualmente. Se viene colpita fatela curare dal medico. Andate ad ovest, girate a sud sparando ai nemici che sono sulla strada. Se fate atterrare l'artiglieria sul trasporto delle truppe, potrete uccidere i nemici in massa. Mantenete la rotta verso sud finché non arrivate alla base. Lasciate che Tanya uccida tutti i nemici, mentre l'artiglieria elimina le torrette del nemico. Questa base non è l'obbiettivo della missione, uccidete quindi tutta la fanteria del nemico. Muovetevi ad est partendo dalla base e girate poi verso nord. Sparate ad ogni fusto che vedete. Un lanciamissili V2 cercherà di colpirvi ma, probabilmente, sbaglierà il colpo. Sparate al fusto accanto per farlo saltare per aria. Raggiungete il primo ponte. Ci sono dei nemici nascosti dietro agli alberi, quindi attenzione! Sparate al fusto che si trova sul ponte e lo distruggerete. Se Tanya rimarrà bloccata su qualche isola, l'artiglieria distruggerà i ponti che rimangono.

MISSIONE 4

Questa missione si ambienta sulla stessa mappa della seconda missione, inizierete quindi con tutte le unità e le costruzioni che sono sopravvissute a quella missione. Costruite un centro radar ed una fabbrica di veicoli. Cercate di costruire almeno una dozzina di carri leggeri. Minate pesantemente il passaggio a nord. In questa missione i russi hanno anche il supporto aereo: per stroncarlo basta piazzare la fanteria armata di lanciamissili a nord-ovest delle costruzioni che stanno colpendo per abbatterle. Mandate la vostra squadra di carri leggeri verso la cima dello schermo dove i sovietici stanno raccogliendo l'oro. Se riuscite a colpire il loro raccoglitore dal plateau, fatelo. Se questo non è possibile dovrete girare attorno alla base e raggiungere direttamente la raffineria per distruggere il camion. Se non distruggerete questo veicolo, i russi continueranno a scagliarvi contro i loro carri armati. Ora lanciate all'attacco la vostra orda di carri per distruggere i carri nemici e schiacciare la fanteria. Quindi distruggete la raffineria e le

torrette incendiarie. Mandate le vostre jeep per eliminare la fanteria. Dopo questo punto la difesa sarà minima quindi non avrete difficoltà a terminare la missione.

MISSIONE 5

Per far passare la spia, dovrete avere pazienza. Le pattuglie cambiano posizione molto spesso, quindi dovrete osservare bene i loro movimenti prima di avanzare. Fate entrare la spia nella fabbrica di armi e ruberete così un camion che vi lascerà proprio vicino alla prigione. Fate entrare la spia nella prigione liberando così Tanya, che deve subito distruggere tutte le postazioni SAM affinché l'elicottero venga a salvarla. Distruggete le due postazioni SAM poste sulla penisola, quindi entrate nella base. Uccidete tutti i soldati che incontrate, distruggete l'aeroporto e sparate a tutti i barili che vedete. Quando tutte le postazioni SAM saranno distrutte, finalmente Tanya verrà recuperata. A questo punto riceverete dei rinforzi in cima alla mappa. Usate gli ingegneri per catturare il Construction Yard, la fabbrica di armi e le caserme. Ricordatevi che le costruzioni da conquistare devono avere un' efficienza inferiore al 25%. Una volta che avrete costruito una raffineria costruite qualche tank. Aspettate, ma non troppo, di costruire un numero sufficiente di carri per fronteggiare i rinforzi dei russi e distruggere il camion carico d'oro dei vostri nemici. Costruite dei lanciamissili per distruggere le difese della base da una distanza sicura. Dopo che sarete passati i vostri carri armati potranno entrare in azione. Ricordatevi che la missione termina con l'annientamento totale del nemico.

MISSIONE 6

Sviluppate l'MCV dove atterra. Costruite una centrale elettrica e delle caserme, quindi la raffineria. Il nemico vi attaccherà da sud. Le vostre uniche difese sono rappresentate dalla fanteria armata di missili. Costruite una barriera con i pillbox per fermare i nemici mentre la vostra fanteria finisce il lavoro. Le vostre unità dotate di missili servono anche per fermare gli attacchi aerei. Costruite alcuni carri armati ed attaccate la base a sud. Catturate le caserme con un ingegnere ed infiltratevi nell'impianto radar con una spia. Ora che potete vedere cosa fa il nemico, costruite un Naval Yard vicino alle caserme da voi catturate. Per evitare che il nemico sbarchi, bloccate le spiagge con i carri armati. Spostate 30 carri a nord e lentamente scendete distruggendo tutte le unità nemiche. Il computer vedrà tutte le costruzioni all'ultimo momento, e comparirà un' orda di carri e lanciarazzi V2 da sud.

MISSIONE 7

Uccidete le truppe nemiche con le jeep e i carri. Sviluppate l'MCV e preparate la vostra base. Esplorate i campi d'oro ad est e a sud usando le jeep. Costruite un po' di pillbox per aiutare le vostre truppe ad uccidere i nemici. Costruite un'altra raffineria e un po' di carri armati. Costruite i vostri lanciamissili per contrastare gli attacchi aerei. Costruite un AA gun permanente a nord della base. Mettete le truppe dotate di missili dove il camion adibito al trasporto d'oro viaggia, in modo da fermare i Mig sovietici. Il vostro primo obbiettivo è quello di conquistare il radar a sud. Una buona schiera di carri ed un ingegnere basteranno. Se volete vendere il radar fate pure. Per terminare la missione è necessario distruggere prima l'ore truck del nemico. Per farlo dovete minare il percorso del camion nemico. Una volta distrutto, potete sferrare l'attacco decisivo facendo terminare così il denaro ai russi.

MISSIONE 8

Muovete due destroyer dalle vostre centrali elettriche. Costruite 5 unità di fanteria lanciamissili. Dovete portare il vostro MCV all'interno della base, in un luogo in cui il Construction Yard sia protetto e dove possiate usare i vostri genieri al meglio. Liberate il passo dai carri nemici usando l'attacco di precisione e spostate tutti i vostri veicoli all'interno della base. Costruite il vostro construction yard, ricostruite la centrale elettrica avanzata, piazzate un AA Gun in un angolo. Costruite dei campi minati sulla strada al di fuori del vostro ingresso a nord e sul passo che è di fronte alla vostra entrata ad est. Costruite una barriera camuffata vicino ad una delle torrette a nord. Costruite molti carri leggeri e allineateli sulla costa in moda da impedire lo sbarco dei nemici. Con i genieri sostituite sempre le mine esplose!

MISSIONE 9

Costruite la base partendo dal deposito d'oro verso est. Costruite 15 unità di fanteria lanciamissili, e piazzatele a gruppi di 5 sulla spiaggia a nord. Costruite dei carri leggeri per

difendere le spiagge che il nemico vuole utilizzare per lo sbarco. Mettete una spia ed un APC sull'elicottero, e portateli all'angolo in alto a destra della mappa. Fate atterrare la spia sulla spiaggia, attraversate il ponte ed entrate nella base. Una volta dentro entrate nel quartier generale e liberate il disertore Kosygin. Compariranno a questo punto tanti simpatici cagnolini: fermate Kosygin a nord del quartier generale e aspettate che tutti i cani si siano schierati. Fate atterrare l'APC e fatelo passeggiare sopra il cane che si è fermato sopra il Tesla Coil. Con la morte di questo cane, Kosygin può tranquillamente attraversare la base e salire sull'elicottero. La vostra missione termina con il ritorno dell'elicottero alla vostra base.

MISSIONE 10

Sviluppate l'MCV nell'area protetta ad est. Esplorate la zona con i carri leggeri ma evitate di scontrarvi con forze superiori. Il carro dei nemici è troppo forte da sconfiggere quindi non pianificate molti attacchi su di lui. Costruite un Tech Center per vedere la posizione del nemico. Individuate gli ore truck e raccogliete quanto oro possono contenere i vostri depositi. Se i camion stanno raccogliendo oro dietro alle linee nemiche, costruite 5 helipads e mandateli ad attaccare i camion. Dovranno fare due attacchi per ogni ore truck. Senza i fondi, il nemico vi lascerà stare. Continuate a cercare di estrarre l'oro e costruite un'orda di carri armati medi. Distruggete quante più unità dall'aria, la fanteria nemica è facilmente debellabile attraverso la costruzione di un paio di barriere. Costruite la fanteria lanciamissili per fermare gli attacchi aerei e piazzate due AA Gun nella parte nord della vostra base. Concentrate il vostro fuoco vicino ai Tesla Coil prima di attaccare i carri. Una volta distrutta gran parte della base, Stalin lancerà il missile. Mandate un gruppo di ingegneri in un APC verso il centro di controllo e catturatelo.

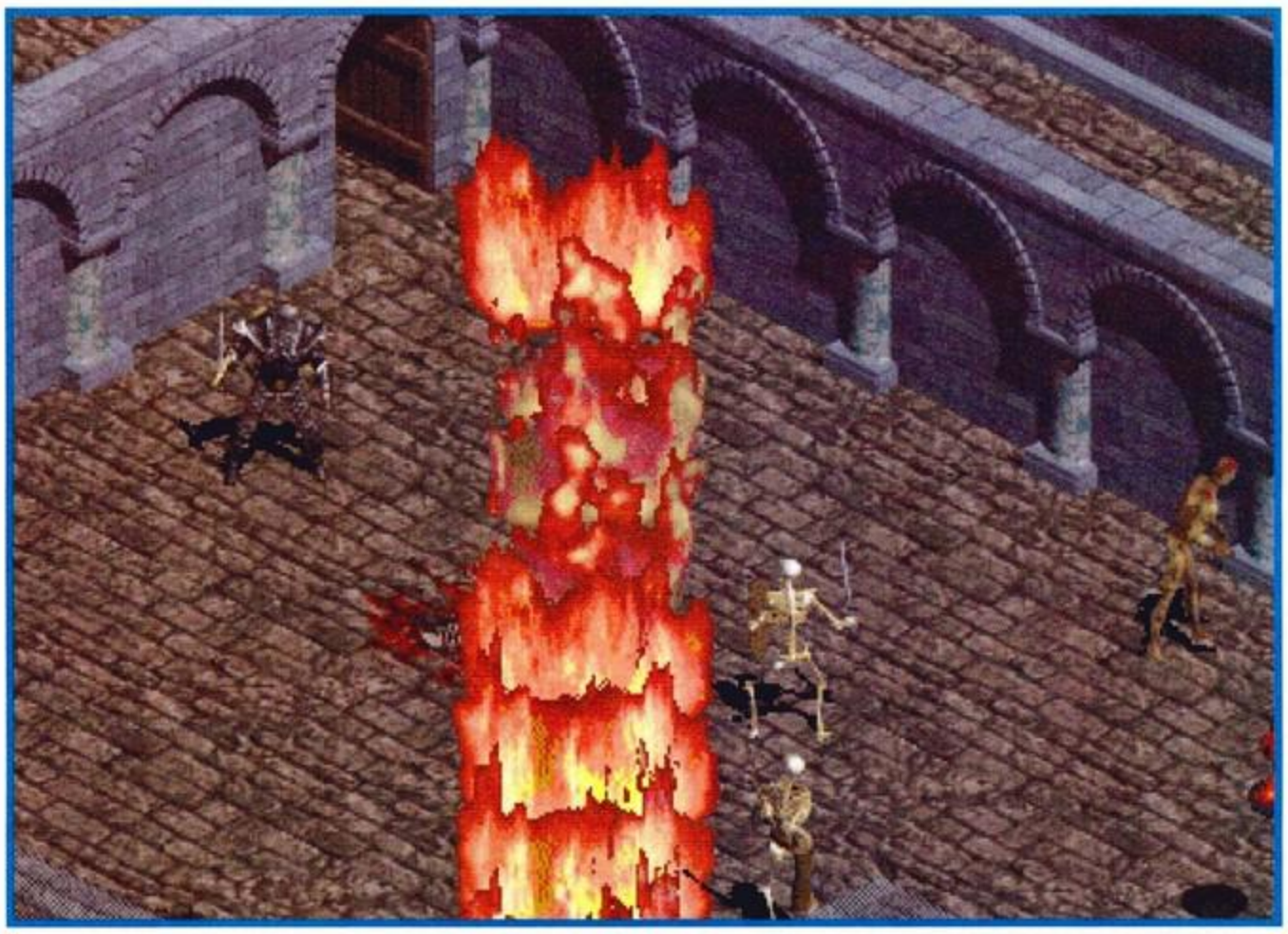
MISSIONE 11

Vi trovate all'interno del centro di controllo, avete poco tempo e poche risorse. Muovete le vostre truppe verso sud finché non incontrate i mammoth tank. Mandate la vostra spia attraverso l' uscita e apparirà Tanya. Con Tanya esplorate i passaggi. Portate Tanya ed un ingegnere a nord e a est. Uccidete i soldati e disabilitate il primo centro di controllo. Andate ad ovest e fate la stessa cosa con il secondo centro. Andate a nord fino ad arrivare ad una torretta lanciafiamme. Curate al massimo Tanya quindi piazzate una carica di esplosivo alla torretta. Curate Tanya di nuovo. A nord della torretta c'è il terzo centro di controllo, disattivatelo con un ingegnere e andate completamente a nord ed est e disattivate l'ultimo centro di controllo.

MISSIONE 12

All'inizio avete due MCV: sviluppateli. Costruite le vostre basi e soprattutto due raffinerie. Esplorate la zona con un carro leggero. Ci sono due mammoth tank che pattugliano la zona, uno a nord, uno ad est. Prendete nota dei loro percorsi e minateli. Costruite un Tech Center per individuare l'ore truck del nemico. Costruite sei helipads per distruggerlo. Usate la fanteria lanciamissili come difesa dagli attacchi aerei. Assaltate la base nemica con un gruppo di carri medi. Non distruggete il Subpen, infiltrate una spia per ottenere il Sonar Pulse. Catturate il construction yard e la fabbrica. La base dall'altro lato del fiume comincerà a costruire. Distruggete il loro ore truck con gli

elicotteri. Costruite dei razzi V2 per distruggere il Tesla Coil dell'isola. Fate un buco nel muro della base che è sul lato della costa e mandate i vostri carri attraverso la sezione a nord di terraferma, distruggete quindi la centrale energetica. Costruite un cantiere navale e un trasporto. Se i sottomarini attaccano il cantiere, distruggeteli con i V2 e gli elicotteri. Fate atterrare i V2 sull'isola del Tesla Coil ed eliminate le batterie SAM. Sparate il sonar pulse. Il V2 dovrebbe distruggere i sottomarini nelle vicinanze. Per distruggere gli altri, usate il trasporto come esca e quando i sottomarini emergono, distruggeteli con gli elicotteri. A questo punto arriveranno i rinforzi della marina e, se avrete distrutto tutti i sottomarini, la missione sarà conclusa.

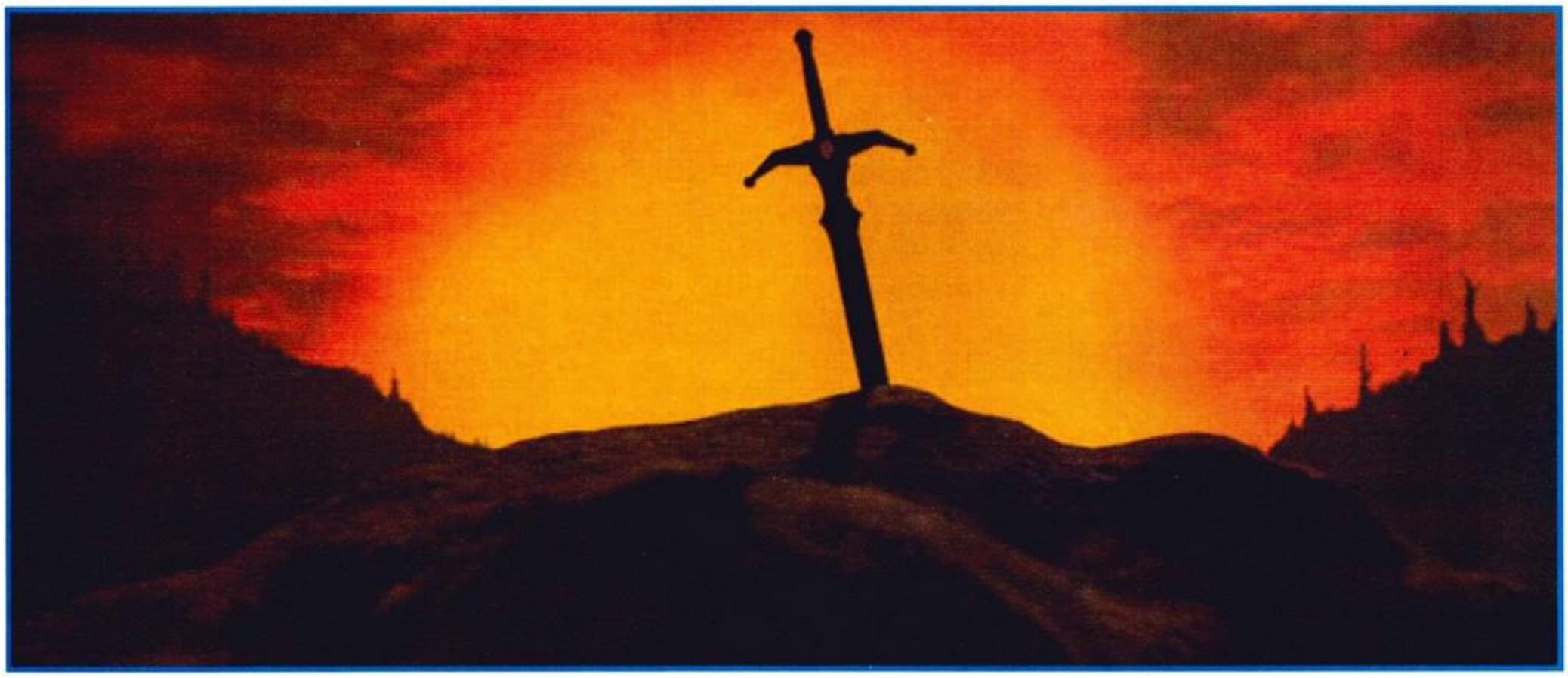


MISSIONE 13

Sviluppate l'MCV vicino al vostro luogo di sbarco. Mettete una fila di barriere camuffate il più lontano possibile dal lato nord-est della base. Usate la jeep per pattugliare la zona ad est. Quando vedete il mammoth tank tornate indietro. Pattugliate ad est e a nord, uccidendo tutti i cani che incontrate. Ritiratevi non appena incontrate dei veicoli pesanti nemici. Un mammoth tank si dirigerà verso la vostra base seguito da un civile, uccidete il civile prima che possa sparare un fuoco di segnalazione. Il mammoth tank diverrà invulnerabile e cercherà di attaccare il vostro ore-truck. Muovete il camion in circolo fino a quando l'invulnerabilità del tank non scomparirà: a questo punto distruggetelo con i medium e light tank. Espandete la vostra base e piazzate delle barriere camuffate agli angoli estremi della base. Mandate la spia a nord attraverso il centro, seguite il fiume ad est passando il Tesla Coil ed entrate dentro la base nemica. Seguite la costa ed infiltratevi nel subpen. Quando il vostro satellite GPS entrerà in funzione, vedrete due basi nemiche: una sulla sinistra ed una sulla destra. La base a destra ha solo un ore-truck che usa una raffineria più a nord. Mandate sei Longbow verso il camion e distruggetelo. Minate la strada che conduce attraverso il villaggio. Il nemico userà soprattutto le strade e se voi distruggerete molti mammoth tank con le mine, prima che diventino invulnerabili, avrete maggiori possibilità. Ora noterete che la base sulla sinistra comincerà a raccogliere l'oro. Per evitare le batterie SAM, mandate i vostri elicotteri in un posto vicino all'angolo ovest in fondo alla mappa, quindi ditegli di attaccare l'ore-truck.
Una volta distrutto, il computer sarà inattivo, potrete quindi annullare le difese del nemico e finire la missione grazie agli ingegneri, agli APC ed ai tank.

MISSIONE 14

Le vostre truppe sopra sono il gruppo A, quelle sotto il gruppo B. Muovete gli ingegneri del gruppo A verso il pannello di controllo per distrugger le torrette lanciafiamme. Muovete il gruppo B verso est e uccidete tutti quelli che incontrate. Muovete il gruppo B ancora più ad est ed usate il pannello di controllo per distruggere la torretta a nord. Muovete il gruppo A ad est oltre i tank. Se avete problemi ad uccidere la



fanteria nemica, raggruppate i vostri rifleman in gruppi di 5. Seguite i riflemen con un medico e curate i soldati mentre combattono. Lasciate che siano i nemici ad avanzare: i riflemen non possono sparare mentre si muovono. Andate a nord attraverso il passaggio, il primo generatore è qui. Tornate indietro ed andate a est, c'è un'altra torretta di controllo da disattivare. Tornate indietro di poco con il gruppo B ed avanzate verso sud. C'è un granatiere al pannello di controllo del generatore, uccidetelo con i riflemen. Quando un vostro ingegnere piazzerà la carica sul generatore, otterete dei riflemen come rinforzo. Andate ad est fino a quando non incontrerete una stanza con un altro generatore: piazzate una carica e

proseguite ad est fino ad arrivare ad una grossa stanza, piena di torrette lanciafiamme e molti pannelli di controllo. Il pannello centrale disattiva la torretta a nord-ovest, il pannello a nord-ovest quella centrale. Se calcolerete bene i tempi potrete mandare un solo ingegnere a disattivare le due torrette senza essere colpiti. Il pannello a sud-ovest è invece un generatore, ma non potete ancora avvicinarvi senza essere sterminati. Muovete il gruppo B sopra quello A e create una nuova squadra, composta da 5 riflemen, due dottori ed un ingegnere. Muovete la squadra ad est verso un altro generatore, quindi a sud e poi ad ovest. Sarete tornati così nella stanza centrale. Uccidete tutti i soldati ora che avete due medici per curare le truppe. Avanzate verso sud, un piccolissimo computer è situato sulla parete ad ovest. Piazzate qui un ingegnere per attivare il controllo della torretta. Procedete ad ovest dalla stanza dei V2, e distruggete tutti i lanciafiamme e i cani, sparando ai barili. Due pannelli di controllo sul muro disabilitano le torrette ed uno nella stanza ad ovest è un generatore. Ci sono ancora due generatori nella stanza principale, disattivateli. Non preoccupatevi se la torretta è ancora attiva: il vostro ingegnere riuscirà a disabilitare i generatori prima di morire. Prendete il passaggio più in basso a destra, portate tutte le vostre unità dentro. Muovete la spia nella stanza con tutte le unità nemiche. A questo punto succederà qualcosa di strano: tutti i nemici ignoreranno il vostro uomo e fuggiranno! Spostate l'ingegnere verso est e riprogrammate l'ultimo generatore.

MISSIONE 15

Spostate Tanya ed i ladri verso il basso per proteggerli dall'esplosione dei barili, quindi spostateli di nuovo verso l'alto per evitare che vengano feriti dall'altra esplosione. Sparate alla fanteria mentre vi muovete verso ovest. Quando raggiungerete la costa, andate verso nord all'interno della base. Distruggete la piccola centrale elettrica. Sparate al van dei rifornimenti con la pistola di Tanya. Nel caso in cui riesca a fuggire, tornate da dove siete venuti e distruggetelo mentre attraversa il ponte. Sparategli fino a quando non esplode, a questo punto lascerà sul terreno una cassa piena di monete, per ora non raccoglietela.

Tornate alla base e distruggete la grossa centrale elettrica. Muovete i ladri verso i silos pieni d'oro e rubate l'oro al nemico. A questo punto arriveranno i rinforzi. Sviluppate l'MCV dove vedete il fuoco di segnalazione. Come nelle precedenti missioni, i sovietici vi invieranno contro dei mammoth tank invulnerabili.
Questi tank fanno sempre lo stesso percorso, minatelo per stroncare sul nascere questa minaccia. La fanteria lanciamissili vi proteggerà dagli attacchi aerei. Proteggeteli con alcune AA Gun attorno alle vostre centrali elettriche. Una volta lanciato il GPS trovate l'ore-truck del nemico, costruite 6 helipad e distruggetelo. Senza l'ore-truck il nemico smetterà di inviarvi truppe. Una volta distrutto l'ore-truck della base a sud, quella ad est invierà un suo ore-truck. I loro campi di raccolta non sono protetti dai SAM, quindi non avrete problemi a distruggerlo. Costruite un naval yard e un cruiser. Per estendere la base verso l'acqua, costruite una catena di caserme che producono unità fino ad arrivare alla costa. Mettete della contraerea vicino al cantiere navale.
La cronosfera vi permetterà di muovere le vostre unità da un luogo ad un altro per un periodo limitato di tempo. Trasferite il cruiser nel lago vicino alla base a sud e distruggete le costruzioni nemiche. Se le armi del cruiser sparano oltre al bersaglio, sparate in una zona che sia molto vicino alla costruzione per correggere il difetto. Continuate a bersagliare la base sino a quando i sovietici non venderanno tutte le strutture. Sempre mediante la cronosfera, trasferite la nave nel piccolo lago situato nell'angolo in basso a sinistra della mappa, distruggete l'aeroporto e le centrali elettriche a nord. Mandate i vostri elicotteri per distruggere le batterie SAM. Perderete un elicottero nella missione, ma i soldi servono per questo.
Dopo aver distrutto i SAM, distruggete senza pietà le centrali elettriche per ridurre al silenzio il Tesla Coil, quindi inviate i vostri tank per terminare il massacro: avrete così terminato Red Alert guidando gli alleati, provateci ora con i sovietici!

Simone Giovagnoli

CD DEDICATO ITALIANO®

DELPHI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Murder Death Kill!!

così veloce
così 3D
così nuovo che...
...non fa per Te!

CD.Rom
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95, WINDOWS 3.1 E DOS, 8 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 1X, PENTHIUM.

£ 99.900

Interplay™

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

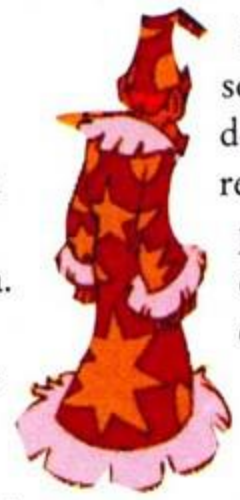
DISCWORLD 2

La vita è meravigliosa... Senza saresti morto! Eccoci pronti a vestire gli scomodi panni di Scuotivento, per indagare dove sia andata a finire la Morte. Quella che trovate qui di seguito è una soluzione limitata alle sole operazioni basilari, necessarie per arrivare alla fine del gioco. A meno che non sia citato espressamente nel testo, tutti gli oggetti che raccoglierete vanno immediatamente deposti all'interno di Bagaglio, il forziere ambulante che vi scodinzola sempre dietro. Pronti a partire?!? Allora, via!

Ispezionate attentamente il mercato perchè si rivelerà una preziosa miniera di oggetti importanti.

ATTO I

Comincerete, come nel primo Discworld, all'interno dell'università. Andate alla High Energy Facility, prendete il magnete, il soffietto e la provetta. Andate fino al giardino dell'università e usate il magnete sull'Imp; dopodiché andatevene e raggiungete il piccolo negozio. Qui acquistate il flamingo, l'incenso, il pesce e provate a prendere le candele. Chiedete informazioni alla vecchia sulle candele, quindi andate alla piazza e parlate con Dribbler in tono sarcastico. Andate alle Shades, prendete la sega e la tazza di argilla dai mendicanti lì vicino, quindi andate all'obitorio. Esaminate Granny Weatherwax (la strega), prendete il coltello e andate da Mrs Cakes. Prendete le forbici e la sottana dal manichino, quindi aprite l'armadio e prendete anche l'asse da stiro. Usate la sega sul manichino, poi esaminate la bottiglia del genio. Ora parlate a Mrs Cake, utilizzando prima l'icona sarcastica, poi



il punto di domanda e infine l'icona del sorriso. Chiedetele notizie sulla bottiglia del genio e sull'ectoplasma, quindi recatevi alla Gilda dei Pazzi. Qui prendete il clacson, parlate con il pazzo e usate l'icona con il punto di domanda. Raccogliete il mattone che si trova in fondo a sinistra sullo schermo e usatelo sul pazzo, quindi scendete giù dal buco e a sinistra alla grata. Usate il soffietto sulla grata, andate a destra e uscite dalle fogne. Tornate alla High Energy Facility in università e usate il mattone sull'acceleratore, quindi andate ancora da Mrs Cakes e datele l'ectoplasma. Tornate dai mendicanti, usate gli stivali dell'Imp sulla bottiglia, quindi usate quest'ultima sull'odore di Foul Ole Ron. Andate da Gimlets, prendete la polvere di chili

e usate il menu; parlate con Gimlet utilizzando prima l'icona con il sorriso e poi quella del mouseburger. Ora potete recarvi al Trolls Head Pub, alle Shades. Parlate a Casanunda utilizzando le icone con il punto di domanda, con la scala e infine con la strega; alla fine prendete i fiammiferi. Parlate con il Troll, andate al molo e usate il coltello sulla rete. Ora prendete lo squalo martello, usatelo sull'uccello, quindi raccogliete quest'ultimo. Andate ai giardini dell'università, usate la birra sul grano e usate il grano 'drogato' sul gallo. Ora date il Flamingo al preside dell'università, lo squalo all'economo e l'uccello al bibliotecario; raggiungete l'alveare e usate il libricino sul fattore che cura le api. Ora spargete la polvere di chili sui fiori, fate indossare a Scuotivento la sottana, accendete l'incenso con i fiammiferi e usatelo sulle api. Ora utilizzate la tazza di argilla sull'alveare, su cui dovete anche cliccare due volte per raccogliere un po' di cera. Tornate al negozio e date la cera alla vecchia, quindi passate dai mendicanti e usate il gallo sul contenitore del caffè. Andate al Troll Pub, usate il gallo sul vampiro, quindi andate al cimitero. Prendete il piccone, entrate nella cripta, usate la scala sulla bara, salite la scala e prendete i denti falsi. Usate questi ultimi sul topo, quindi usate la provetta sui denti. Andate alla sala da pranzo e date il sangue di topo, il 'profumo' (smell), i mallets e le candele all'arci cancelliere.

ATTO II

Andate alla Gilda dei Pazzi, scendete dal buco e andate a destra. Salite fino alla warehouse, usate il piccone sul ghiaccio, tornate alle Shades e parlate al raccoglitore di morti utilizzando l'icona del punto interrogativo. Andate all'obitorio e chiedete al becchino di darvi un certificato di morte. Per averlo prendete lo specchio e usatelo sul bruciatore Bunsen, quindi rimettetelo al suo posto sullo scaffale. Usate la lastra (slab) e poi la mano del manichino su Scuotivento. Sempre su di lui mettete il ghiaccio, quindi ritornate dal raccoglitore di morti per dargli il vostro certificato di morte.

Andate a Djelibeybi ed entrate al parco dei cammelli. Parlate al venditore utilizzando le icone con il sorriso e il cammello, quindi andatevene alla collina. Parlate all'idolo d'osso (Bone Idle) con l'icona musicale, quindi utilizzate il coltello su di esso. Andate alla piramide, prendete la colla e usate le forbici sulle bende. Usate queste ultime sul braccio di legno, andate all'oasi e usate il braccio bendato su quello in putrefazione.

Andate a HolyWood, entrate nella stanza dei costumi ed esaminate l'equipaggiamento per il cavallo. Parlate di quest'ultimo al nano e cliccate due volte sul braccio in putrefazione. Date l'anello al nano, prendete il peso e il 10 fuori dalla buca della casella postale; usate il 10 sul peso, quindi andate alla stanza del trucco, vicino al pianoforte. Prendete la macchina fotografica vicino all'Imp Trainer, e parlate con lui su come si possa catturare un Imp. Andate alla XXXX Land (fuori dalla mappa), esaminate i bastoni e parlate con Point-Me-Own-Bone. Esaminate i canestri e parlate a Point usando proprio l'icona del canestro. Andate ad Ankh-Morpork, entrate nei giardini dell'università e

La stanza dell'accelleratore dove vi faranno compagnia tre simpatici maghetti non troppo svegli.

prendete i cerchi. Andate alla sala da pranzo, parlate con il bibliotecario usando l'icona del cavallo, quindi mettete il cibo all'interno del canestro. Tornate a Djelibeybi ed entrate nel negozio; prendete il poster e andate da Uri Djeller (già il nome è tutto un programma!). Parlategli usando l'icona musicale e dategli i cerchi; esaminate la Candy Rock, parlate con il rock seller e risalite per la strada fino alla stoning area. Raccogliete il piolo e andate da Cartwheel, nel deserto, per chiedergli notizie sulla musica. Tornate al giardino dell'università ad Ankh-Morpork. Usate il piolo sopra il mucchio di concime, andate alle Shades ed entrate nell'obitorio. Parlate con Casanunda, quindi con Granny Weatherwax chiedendole degli elfi, poi andatevene al molo. Usate il peso sul gancio, tornate a Djelibeybi e usate il Suffrajester sul buco nella stoning area.
Prendete la corda e tornate a HolyWood. Andate alla Imp Area, usate il boomerang sulla vernice e poi sull'Imp. Andate a destra, dove si trova il Troll, dategli la Candy Rock e provate ad aprire la porta; parlate quindi con il Troll e chiedetegli la chiave per aprire la porta. Usate la corda sul Troll ed entrate nel rimorchio, quindi parlate alla ragazza e datele il dente del Troll.

Tornate alla XXXX Land, andate a destra e usate il cestino da picnic sulla collina delle formiche. Tornate quindi alla spiaggia, usate la sega sull'asse da stiro e usate poi quest'ultima sul surf. Utilizzate la macchina fotografica sui dipinti all'interno della caverna, quindi raggiungete gli elfi. Mettete la macchina fotografica nell'inventario di Scuotivento (e non nel bagaglio), poi mettete la colla sulla tromba del clacson. Usate quest'ultima sul costume da cavallo, quindi fatelo indossare al bibliotecario e mettetelo nell'inventario di Scuotivento. Entrate nel circolo e usate il costume su Scuotivento, quindi usate la macchina fotografica sulla regina degli elfi. Tornate alla Unseen University, entrate nella High Energy Facility e usate il cestino pieno di formiche sull'Hex. Usate poi i pezzi di cavo sul progetto della piramide e il miele sull'Hex. Ora potete usare la piramide sull'Hex.
Parlate a Skagg e utilizzate l'icona dell'universo; andate dall'eremita e dategli la risposta che cerca, quindi raggiungete Dibbler, a Holy Wood, e dategli la banda, il jingle, la novelty e la babe. Tornate alla stanza del trucco e date alla truccatrice la fotografia della regina degli elfi; parlate ancora con Dibbler, quindi andate alle Shades. Usate il certificato di morte sulla porta in fondo a sinistra. Parlate con la pecora e datele la foto delle immagini presa nella caverna. Prendete la bobina (reel) e usatela sul dispositivo (device); usate quindi il rullino della regina degli elfi sul dispositivo.

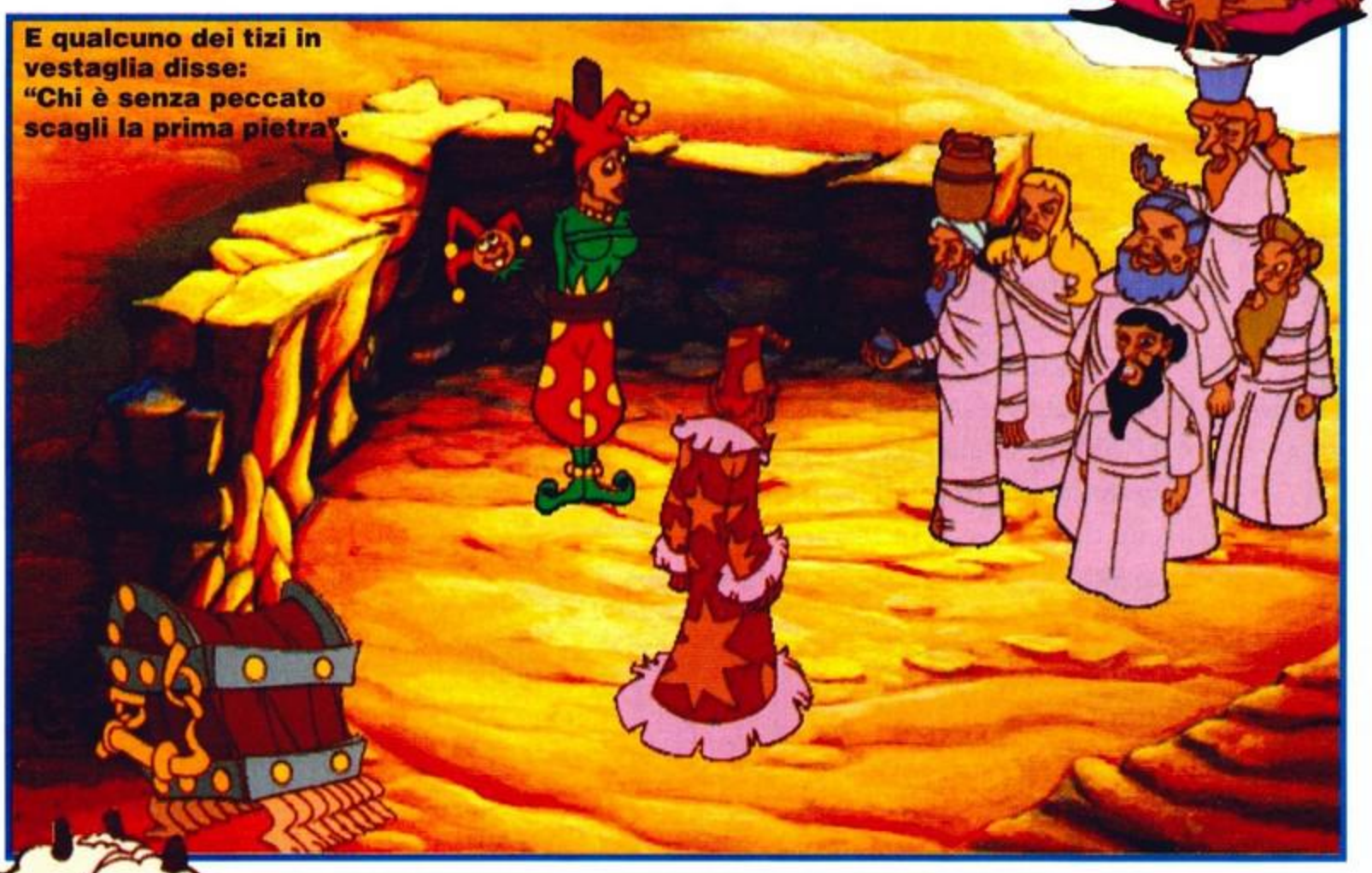
ATTO III

Andate alla casa e prendete la chiave da sotto il tappetino. Entrate, salite al piano di sopra e andate alla stanza della clessidra. Raccogliete l'inchiostro e suonate il campanello. Tornate al piano di sotto ed entrate a sinistra in cucina. Prendete lo zucchero, lo straccio unto e aprite il forno. Ora tornate all'ingresso e prendete la tenda e la falce dal portaombrelli. Risalite di sopra ed entrate nella stanza di Susan; sul letto

Forse abbiamo finalmente ritrovato la morte. Ma non sembra in gran forma (io la trovo a pezzi...).

troverete un coniglio. Cliccateci sopra due volte dopo averlo preso e gli toglierete il pigiama. Prendete anche la stringa, quindi tornate di sotto e andate a destra nella biblioteca. Prendete il libro di Scuotivento (ce ne sono tre, e a voi serve quello in mezzo) e tornate alla cucina. Qui parlate con Albert, poi raggiungete le scuderie.
Prendete la corda, date lo zucchero a Binky, mettete un po' di colla sulla sella, quindi mettetela in groppa a Billy. 'Usate' Binky, quindi andate nel giardino sul retro; qui usate i fiammiferi per dare fuoco allo straccio oleoso. Portatevi vicino agli alveari e fate indossare a Scuotivento il pigiama. Usate lo straccio sull'alveare, quindi prendete un po' di cera e del miele (usando la tazza) dal suo interno. Immergete lo spago nella cera, andate a destra fino allo stagno e prendete allo gnomo la canna da pesca. Legate la lenza al barattolo con il miele, quindi usate il tutto sulle bolle della

pozza. Esaminate il carro e chiedete informazioni in merito alla bambina; in cambio datele il vostro libro. Gettate l'inchiostro nello stagno, quindi usate anche la tenda, poi tornate alla biblioteca.
Qui accendete le candele con i fiammiferi, quindi conservate queste ultime nell'inventario di Scuotivento. Usate la chiave per aprire l'alcova ed entrate; qui usate la candela su Scuotivento, prendete la targa e andate a consegnarla a Susan, in giardino.
Usate il boomerang sulla corda, andate di fronte alla casa e tirate il boomerang sul camino. Cliccate sul camino per arrampicarvi, entrate e mostrate ad Albert il vestito e la falce.
Usate la falce sul carro e poi sul grano. Tornate da Albert e dategli le anime delle formiche (ant souls).



ATTO IV

Andate a Bonestock e prendete il tappo di sughero, quindi andate a Djelibeybe.
Aspettate che arrivi il cercatore e prendetegli la borraccia dalle borse sulla sella.
Usate il braccio (arm) sulle borse, quindi andate alla fontana della giovinezza.
Usate il tappo sulla fontana e, infine, usate la clessidra della Morte sulla sabbia.

EPILOGO

Esaminate il corvo e parlatene a Granny Weatherwax; prendete il manico della sua scopa e parlate con Dibbler utilizzando l'icona con il sorriso.
Chiedetegli delle vesciche (bladders), e usate su queste la borraccia.
Mettete le vesciche in tasca a Scuotivento, quindi usate il manico di scopa sulla torre.
Ed è finita!
Non provate mai più a dire in vita vostra 'Li mortacci'!

Antonio Perna

SECONDA PARTE

BROKEN SWORD

The shadow of the templars

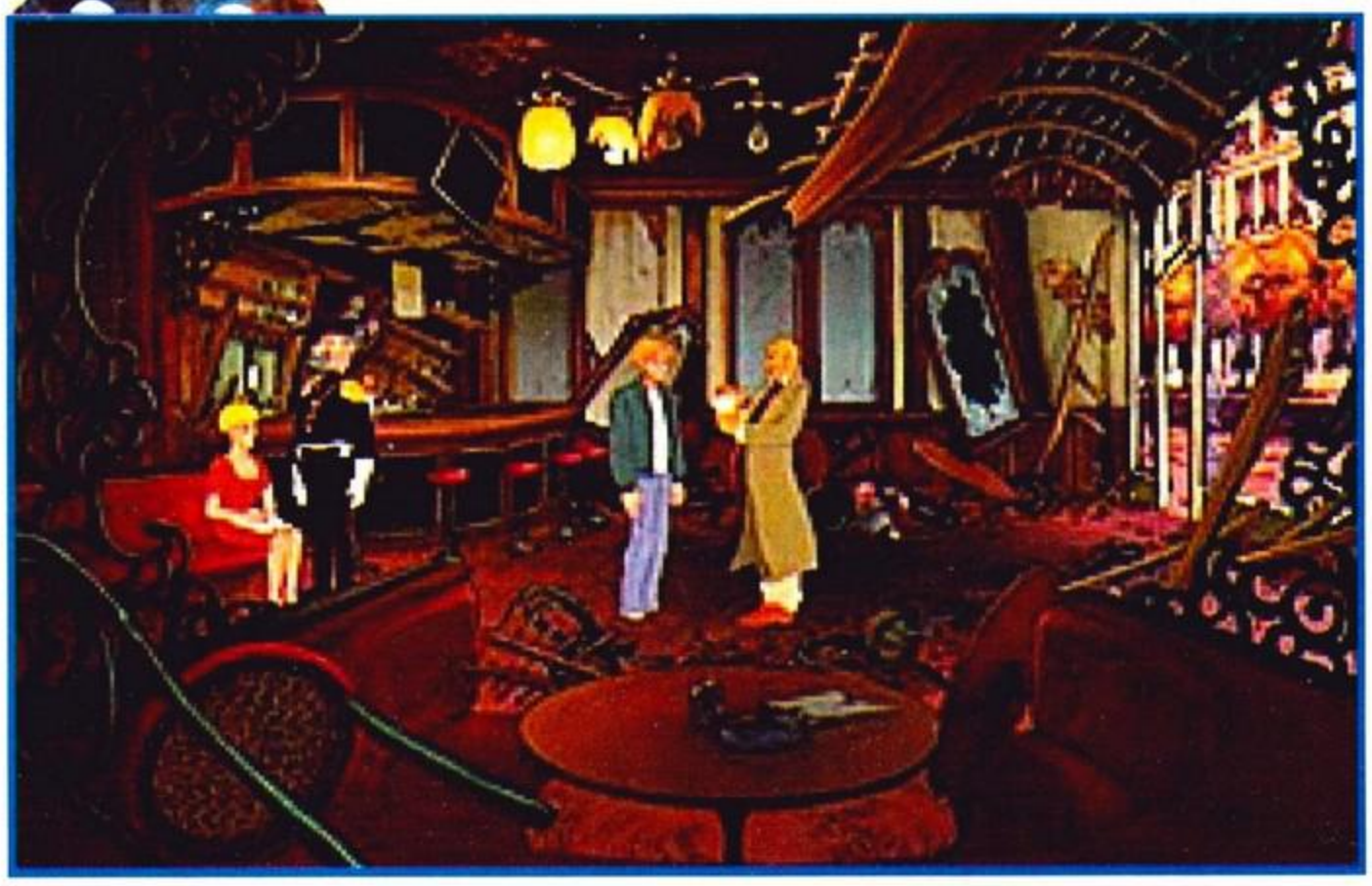
Eccoci alla seconda e conclusiva parte di questa stupenda avventura. Abbiamo avuto molte richieste di aiuto per questo titolo, e K ha prontamente risposto con la pubblicazione della soluzione. I Templari ritornano ancora da protagonisti in un'avventura, e la storia (in simbiosi con grafica e suono) è davvero intrigante.

Una volta giunti sul posto raccogliete un ramo dall'alberello rinsecchito vicino al dirupo. Unitelo al pezzo di asciugamano rimastovi e calatevi nell'apertura a destra dello schermo. Una volta scesi dirigetevi verso la piccola apertura a sinistra dello schermo ed esaminatela: scoprirete un meccanismo che azionerete infilandoci la mano all'interno. Si aprirà la porta alla vostra destra. Entrateci ed esaminate il cadavere dell'uomo che giace sul pavimento; raccogliete la lente che custodisce, esaminate poi la lapide a sinistra e la statua a destra dell'uomo morto. Purtroppo, in quel momento entrerà dalla porta precedentemente chiusasi dietro di voi il vostro più acerrimo nemico, Khan, che vi minaccia con una pistola. Sarete costretti a uscire con lui e iniziare un dialogo. Rispondete nel seguente modo: ANGELO-ANGELO-ANGELO-UOMO. Vi chiederà di stringergli la mano e voi, impugnando l'oggetto che dà la scossa, lo tramortirete e questo vi darà il tempo, se sarete abbastanza veloci, di gettarvi giù dal dirupo a sinistra. Atterrerete sul tetto in tela del camion e, sfiorati dai proiettili di Khan, riuscirete a fuggire e vi ritroverete, per l'ennesima volta, nell'appartamento di Nico. Dopo il discorso automatico recatevi a Montfauçon e usate la lente sulla pergamena della statua all'interno della chiesa. Traguardateci e vedrete la figura di un uomo avvolto dalle fiamme e una data, 1314. Parlate ora con il prete vicino alle panche e ditegli dell'immagine che avete appena visto, cliccando sull'icona della vetrata. Dategli il calice e pregatelo di lucidarvelo, cosa che lui farà egregiamente; quando ve lo restituirà fateglielo esaminare. Vi dirà di guardare sulla tomba in fondo a sinistra, nell'angolo. Andateci a esaminarla e verrete a conoscenza di alcuni passi della Bibbia che memorizzerete. Ritornate al Museo e parlate a Lobineau del vostro viaggio in Siria e della statua che avete visto

nella caverna, quella con 3 teste e la barba. Lobineau vi dirà che qualcosa di simile è stato rinvenuto anche a Parigi durante degli scavi e vi dirà dove: il SITE DE BAPHOMET. Andateci, e una volta giunti sul posto scendete la scala a destra vicino alla cancellata e avvicinatevi alla porta a destra. Purtroppo è chiusa e la scritta toilette si legge appena. Parlate ora al custode che staziona vicino a voi e chiedetegli la chiave della toilette. Dopo averla avuta, aprite la porta ed entrate. Esaminate il lavandino e raccogliete la saponetta. Usate la chiave della porta sulla saponetta e fatene un'impronta. Metteteci sopra il gesso e il tutto sotto il rubinetto e come nella cripta del castello avrete un calco in gesso della chiave; mettete il tutto sotto l'asciugatore elettrico vicino alla porta ed il gioco è fatto. Uscite e restituite le chiavi al custode; una volta all'esterno provate a mettere la chiave nel barattolo di vernice grigia che sta usando l'imbianchino, senza però riuscirvi. Scendete ancora dal custode e usate il telefono per chiamare Nico, pregandola di distrarre l'imbianchino. Uscite e dite all'imbianchino che c'è una telefonata per lui. Costui andrà a rispondere e avrete il tempo di intingere la chiave nella vernice, dandole un aspetto metallico. Ritornate giù e osservate il termostato sopra il calorifero.

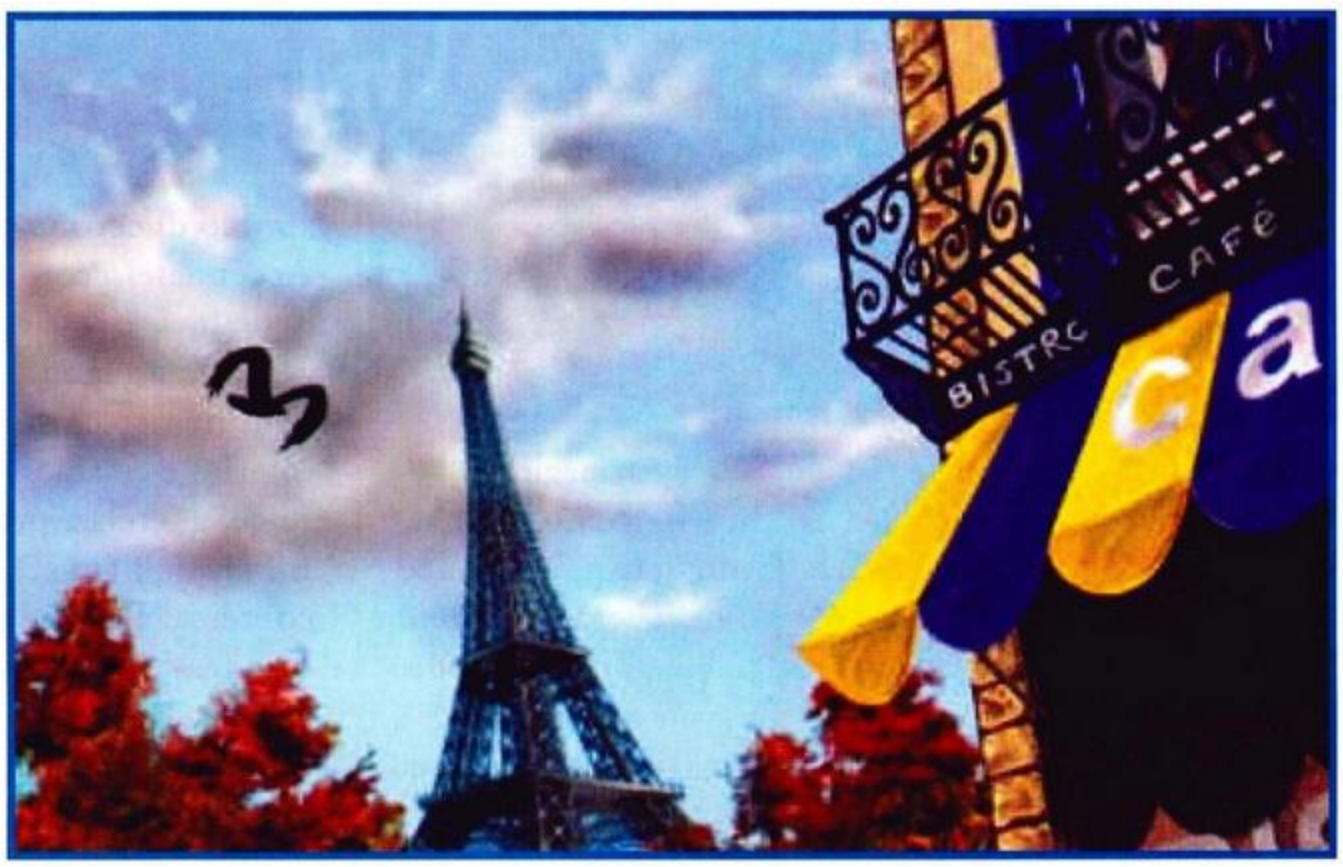
Andate dal custode a parlargli del termostato del calorifero, dopodiché azionatelo: raffreddandosi, la vernice della chiave si solidificherà. Chiedete ancora le chiavi del bagno al custode e una volta all'interno sostituite la chiave falsa con quella vera. Uscite e restituite le chiavi. Richiamate Nico con il telefono e pregatela di aiutarvi ancora. Richiamerà al vostro telefono e il custode andrà a rispondere. Poi uscirà a chiamare ancora l'imbianchino e voi assisterete a un piccolo diverbio, momento opportuno per scendere ed entrare nella porta a sinistra del custode. Siete dentro a Baphomet.

Scendete ora dall'impalcatura e mettete il calice lucidato sul mosaico sul pavimento davanti alla statua. Apparirà sulla coppa del calice la sagoma di una chiesa che dovrete cercare. Ritornate in Spagna dalla contessa e restituitele il calice; parlatele del calice e di se stessa. Congedatevi dalla donna e scendendo entrate nello sgabuzzino a destra e raccogliete lo specchio appeso al muro. Recativi al mausoleo, usate la pertica sulla finestra aperta e mettete il fazzoletto sporco di cerone sull'asta. Accendetelo con una delle candele dell'altare e attizzate il grande cero centrale. Quando si sarà del tutto consumato scoprirete che al suo interno è celata una chiave di pietra. Raccoglietela e prendete anche la Bibbia sull'altare e ritornate dalla contessa. Datele la Bibbia e costei vi chiederà di ripetergli i passi che avete appreso dal prete a Montfauçon. Dopo il dialogo apprenderete che nella proprietà della contessa un tempo esisteva un pozzo. Dovrete trovarlo. Uscite e parlate a Lopez chiedendo dell'esistenza del pozzo. Insistete fino a quando scoprirete che l'unico modo per trovare il pozzo è quello di munirsi di un ramoscello di nocciolo fatto a Y e improvvisarsi rabdomante. Vi indicherà che l'unico albero di nocciolo è dietro di lui ma non vi troverete nessun ramoscello adatto. Andate allora a sinistra della casa, vicino alla finestra da dove



Broken Sword 2

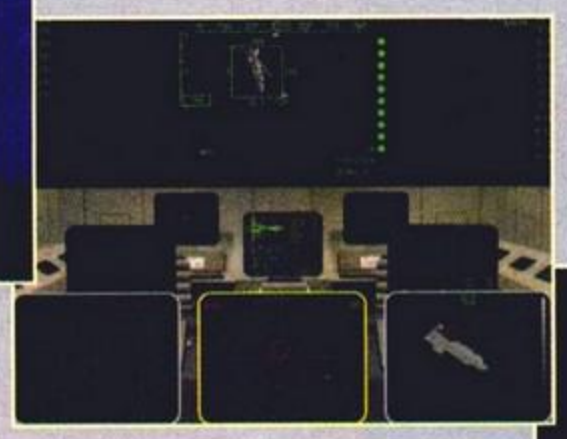
fuoriesce il tubo per innaffiare, e scoprirete che l'albero vicino è proprio un nocciolo. Esaminatelo e finalmente vi troverete il fatidico ramoscello. Raccoglietelo e cominciate la vostra ricerca. Dopo qualche tentativo automatico per puro caso scoprirete il mitico pozzo. Aiutati da Lopez scendete al suo interno e azionate la testa di leone vicino alla porta. Spostatevi subito, evitando di essere travolti dalla porta che cade verso di voi, ed esaminate l'altra porta interna. E' troppo buio per vedere qualcosa, così utilizzerete lo specchio sulla luce che filtra attraverso il pozzo; illuminando la porta potrete utilizzare la chiave di pietra su di essa, aprendola. Dopo l'ennesima sequenza automatica che vi porterà nella stanza della contessa e successivamente nell'onnipresente appartamento di Nico, saprete quale sarà la vostra prossima destinazione: BANNOCKBURN.



Una volta sul treno, dopo che sarà passato il controllore uscite dallo scompartimento, dirigetevi a sinistra ed entrate in quello vicino al vostro. Parlate con il carcerato e uscite. Andate ancora a sinistra e, dopo essere entrati in un altro vagone, vi troverete a tu per tu con Giulio, uno dei due gangster dell'Hotel Hubu. Ritornati al vostro scompartimento avrete la sgradita sorpresa di non trovare più Nico e la signora anziana che viaggiava con voi.
Andate allora dal carcerato, parlategli di Nico e del gangster e cercate di salire sul tetto del treno attraverso il finestrino. Sarete aiutati dal carcerato. Una volta sul tetto del treno dirigetevi a destra e scendete dove trovate la scaletta. Una volta all'interno, in completo automatismo assisterete a una sequenza; non appena riprenderete il vostro controllo, azionate il freno di emergenza alla destra, con il risultato di tramortire chi vi minacciava con la pistola. Purtroppo Khan morirà, così come Flap, l'altro ceffo dell'Hotel Hubu, e dopo aver slegato Nico scendete dal treno: vi ritroverete nel castello dove si trova la chiesa vista sulla coppa del calice. Una volta davanti alla porta rovistate nelle macerie a destra in cui troverete: un cappuccio di una penna, un piccolo ingranaggio, una pipa e una vecchia moneta. Avvicinatevi ora alla ruota dentata a destra della statua e azionate la manovella che vi resterà in mano. Raccogliete anche il piccolo ingranaggio vicino alla manovella rotta. Inserite ora i due ingranaggi in ciascun occhio della statua vicino alla porta e infilate la manovella nella sua bocca, cominciando a ruotarla.
In breve la porta si aprirà e finalmente entrerete.
Una volta all'interno esaminate ciò che volete e udirete un canto provenire dal fondo del corridoio. Dirigetevi verso la fonte e assisterete a una lunghissima sequenza automatica che vi porterà nel corridoio da dove siete entrati; non appena ne avrete il controllo, il più velocemente possibile in quanto il tempo a vostra disposizione è scarso, prendete la torcia appesa al muro e scagliatela sulla polvere da sparo. Nico farà il resto scagliando sul fuoco una borsa contenente C4, esplosivo al plastico.
Il resto, in completo automatismo, vi porterà alla fine dell'avventura. La delusione per il finale è notevole, ma per il contenuto, la trama e la grafica questa avventura merita tutti gli apprezzamenti possibili.
Arrivederci alla prossima.

Losi Dario

BATTLECRUISER 3000AD



Al comando di una formidabile astronave da combattimento guida la tua flotta nella più grande missione di esplorazione e conquista spaziale mai concepita da mente umana.

"Il più evoluto e completo simulatore galattico. Non prendete impegni per i prossimi tre anni!" (voto: 9/10 - PC Review)

"Grafica sbalorditiva e azione frenetica; cosa vuoi di più?" (PC Home)

"È uno dei pochi giochi che potrebbero essere semplicemente definiti grandiosi" (voto: 9/10 - Daily Mirror)

MANUALE IN ITALIANO

FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**
Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

TNT CHEAT

Anche questo mese il Doctor Kernal é riuscito a ritagliarsi uno spazietto sul CD - ROM. Sul dischetto argenteo troverete infatti due utility per F1GP2 e per Quake. Non mancano poi su queste pagine le solite cheat tanto utili...

BEYOND THE DARK PORTAL

Per le splendide missioni aggiuntive di Warcraft II della Blizzard, ecco uno strano trucchettino (funziona solo con la versione inglese di Warcraft II):

Prima di tutto premete il tasto [ENTER], poi il codice [DISCO] e poi ancora [ENTER]. Come risultato otterrete di poter ascoltare durante il gioco una traccia audio segreta, contenente un brano Rock che con l'ambientazione di Dark Portal non sembra c'entrare davvero per niente!

TERMINATOR SKYNET

Per questo controverso e fascinoso clone di Doom ambientato in un film del mitico Arnold Schwarzenegger, Tommaso Amberoni di Catania ha inviato via fax un po' di codici che vi passo subitissimamente...

Per attivare il cheat-mode premete i tasti [ALT] + [\], poi inserite i seguenti codici-gabola:

ARNOLD - Per avere immediatamente tutte le armi presenti nel gioco.
ILLBEBACK - Per passare al livello successivo.
SUPERUZI - Per ottenere subito una mitragletta Uzi superpotenziata.
ICANTSEE - Per attivare l'intensificatore di immagini.
WHOAMI - Per indicare a video il nome del nostro personaggio.
COUNTERS - Per ottenere le coordinate della nostra posizione.
VERSION - Per vedere a che versione del gioco si sta giocando.
HELLO - Per mostrare sullo schermo un messaggio di benvenuto.

NECRODROME

Per questo strano sparatutto automobilistico alla Doom prodotto dalla SSI, Franco Signorelli di Milano mi ha mandato per lettera alcuni utili codici-gabola per poter più facilmente proseguire per le arene.

Per prima cosa premete il tasto [T] per abilitare la finestra di inserimento testi in multiutenza.

I codici sono:

EXCALIBUR - Per avere subito tutte le armi.
SMALLROCKS - Per fare il pieno di munizioni.
SWALLOW -Per fare il pieno di benzina.
VERYSMALLROCKS - Per avere munizioni infinite.
UNLADENSWALLOW - Per avere benzina infinita.
IGOTBETTER - Per tornare a piena energia vitale.
KNIGHT - Attiva l'invincibilità.
RABBIT - Per ricaricare immediatamente gli scudi protettivi.
GRAIL - Per conquistare immediatamente la bandierina.
CAMELOT - Per vincere immediatamente il livello.
ANTIOCH - Per uccidere subito tutti i nemici.
ALREDYGOTONE - Per poter giocare da subito in tutte le arene.
GIMMESOMESUGARBABY - Per avere subito tutte le armi e tutti gli oggetti.

TIME COMMANDO

Enrico Sassuola di Oristano mi chiede i codici per poter passare da un'epoca all'altra in Time Commando, la bella avventura che ci fa viaggiare nel tempo. Eccoti accontentato:

Età Romana - YPTERFGZ
Periodo Giapponese - NKTOLVIF
Medio Evo - VMXYICCB
Età dei Conquistadores - FDQLUGGC
Vecchio West - ZREHQFIR
Guerre Moderne - FBTAWPFC
Combattimento nel futuro - XCFERYLU

SYNDICATE WARS

Per questo bellissimo gioco di strategia/azione della Bullfrog non sono mancate le richieste d'aiuto. Finalmente, dopo un po' di tempo sono riuscito a trovare un codicillo che farà felici tutti i possessori di questo gioco.

Cominciate una nuova partita, e al momento di inserire il vostro nome, digitate [POOSLICE] (tutto maiuscolo), poi cancellate il nome e inserite il nome che più preferite. Una volta cominciato il gioco, quando vi troverete in difficoltà, premendo le seguenti combinazioni di tasti otterrete degli effetti alquanto interessanti:

[ALT] + [C] - Per terminare immediatamente e con successo una qualsiasi missione.
[SHIFT] + [Q] - Per far diventare i vostri agenti praticamente imbattibili.
[Q] - Per dotare tutti i vostri agenti di tutte le armi disponibili (sì, anche di quelle non ancora scoperte...).

Non male, no?

MASTER OF ORION II

Le lettere con richieste disperate di aiuto per questo fantastico gioco di strategia della Microprose ormai si contano a decine. Grazie a Gherashim, uno studente bulgaro che studia a Parigi conosciuto durante uno dei miei viaggi nella Rete, sono in grado di passarvi in anteprima i primi codici per barare a MOO II, sbaragliando qualsiasi razza aliena abbia l'ardire di frapporsi fra voi e la vittoria finale...

Tenendo premuto il tasto [ALT] digitare:

EINSTEIN - Per ottenere immediatamente tutte le ricerche scentifiche !!!
LDR - Primo codice-gabola globale. Assolutamente da provare.
SND - Secondo codice-gabola globale. Assolutamente da provare.
MOOLA - Per avere subito un bel po' di soldini in più (codice ripetibile).
MENLO - Per velocizzare le nostre capacità di ricerca scientifica senza rovinare il divertimento del gioco come con "Einstein".
ISEEALL - Per conoscere con esattezza tutte le caratteristiche dei pianeti.
ALLAI - Per modificare l'intelligenza artificiale del computer.
SCORE - Per sapere subito quanti punti abbiamo fatto fino ad ora.

MEGARACE 2

Per questo strano gioco di guida ambientato nel futuro e realizzato dalla Mindscape ho trovato alcuni utili codici che permettono di gabolare a volontà...

Da DOS, entrate nella directory del gioco. Quindi digitate al posto del solo nome del programma (MEGARACE) uno dei seguenti codici:

MEGARACE GAME - Per cominciare il gioco saltando l'introduzione.
MEGARACE MAP - Per gareggiare potendo contemporaneamente osservare la mappa del circuito.
MEGARACE SPEED - Per ottenere un'auto dalle prestazioni particolarmente potenziate.
MEGARACE MONEY - Per poter cominciare a giocare con già nel portafoglio la rispettabile sommetta di 99.999 dollari!
MEGARACE NOLANCE - Per saltare a piè pari Lance Boyle se per caso vi sta sui nervi.

CYBER MASTER

PROSSIMA PUNTATA: IL CD

Gran satanasso di un Cyber Master,
"tu-che-tutto-puoi-e-che-gabole-dai", potresti aiutare questo fedele lettore? A tutt'oggi ho cercato di risolvere (senza successo) Shadow of the Comet. Nessuno è in grado di darmi delle dritte. O potente Cyber Master, ti prego: pubblica sulla tua rivista l'intera soluzione.
Firmato: un disperato.
Simone Zanecchia - Montecòmpatri (Roma)

Caro Simone,
dal momento che risiedi in un paese abitato da gente così simpatica (ciao Arianna!), non posso fare a meno di dare ascolto al tuo grido di aiuto. Sul CD-ROM del mese prossimo spero di riuscire a inserire la soluzione da te tanto ambita, ok? ... E salutami Arianna!

Questo mese il gelatinoso (?) e cybernesco (!) Cyber Master è riuscito a inserire nel CD due avventure molto richieste: nientemeno che The Dig e Gabriel Knight 2 (di prossima uscita completamente doppiato in italiano). Si tratta di due avventure molto lunghe, molto famose e molto complesse, il cui acquisto farà la gioia di ogni videogiocatore...

ELEMENTARE WATSON, ELEMENTARE

Simbolico Cyber Master,
dopo aver letto la recensione su K del nuovo gioco su Sherlock Holmes, ho deciso di comperarlo. Sono molto contento dell'acquisto e mi sto divertendo un sacco insieme a mio papà (ho 13 anni e io lo sto aiutando a finire il gioco). Il problema è che dopo aver parlato con Rachel ed essere andati al ministero non riusciamo più a capire dove dobbiamo andare e cosa dobbiamo fare. io lo so che tu sai tutto! Ti prego, aiutaci!
P.S. Se non lo vuoi fare per me, almeno fallo per mio papà che non riesce più a dormire la notte...
Daniele Rissino - Gorgonzola (Mi)

Caro Daniele,
non sia mai che io lasci nelle peste una così affiatata coppia di investigatori! (A proposito, chi di voi due è Sherlock Holmes e chi è Watson?). Mi sembra che vi stiate perdendo in un bicchier d'acqua, perché per arrivare a poter entrare nel ministero, dovete aver già risolto alcuni tra gli enigmi più difficili del gioco. Comunque, gli indizi che vi porgo sono questi: 1) Andate a far due chiacchere con Mr. Silverbridge. 2) Sul tavolo troverete una cosa molto interessante da analizzare. 3) Per trovare un foglio che chiarirà molte cose, dovrete giocare ad un gioco di cui Sherlock Holmes è indubbiamente un maestro. Penso che possa bastare. Se avrete altri problemi, non esitate a scrivermi!

I CONTROLLORI STELLARI *PARTE TERZA*

Oleoso Cyber Master,
ho bisogno da te un augusto aiuto: ho comprato da un paio di mesi Star Control 3 e pur essendo andato avanti un bel po' non riesco a capire esattamente cosa devo fare per finire il gioco. Ti prego aiutami, "sei la mia unica speranza...".
Un grazie anticipato e universale.
Fabio Borroni - Milano

Starwaresco Fabio,
anzitutto ho colto al volo la tua citazione dal primo film di Guerre Stellari e ti ringrazio di aver paragonato un essere puramente cibernetico come me con un vero cavaliere Jedi come Obi-Wan Kenobi. Passando a Star Control 3, l'aiuto che mi vai chiedendo non è proprio dei più facili, dal momento che questa epica avventura spaziale è una delle più intricate e complesse che mi sia mai capitato di incontrare. Comunque, ti posso svelare che il fine ultimo del gioco è quello di portare abbastanza energia psichica al punto di raccolta alieno (chiamato Silo delle Sensazioni) sul pianeta denominato Highpoint 7. Qui, la misteriosa razza degli Eterni si potrà rifornire senza più pericolo per i pianeti abitati della galassia, i sistemi stellari non collasseranno più, e il bene tornerà a trionfare...
Un altro consiglio che mi pare indispensabile riguarda l'arrivo degli Araldi (dalla tua lettera mi pare che tu non li abbia ancora incontrati). Dovrai farne fuori a decine, e dal momento che preannunciano l'arrivo degli Eterni, dovrai affrettarti a effettuare precise rilevazioni tecniche sulle loro astronavi in modo da poterti preparare per tempo il raccoglitore psichico così indispensabile per risolvere l'avventura.

Z, SEMPRE Z

Etilico Cyber Master,
dopo aver telefonato al Doctor Kernal ho saputo che non esistono gabole per Z, il mio gioco preferito. Allora chiedo a te, o supremo guerriero invincibile e cybernetico, di aiutarmi a superare il terribile livello 16. Come devo fare? Ti prego di aiutarmi perché sto davvero impazzendo!
Franco Anturiello - Modena

Superturbizzato Cyber Master,
dopo enormi fatiche sono finalmente riuscito ad arrivare all'ultimo livello di Z, il mitico gioco dei Bitmap Brothers. Saranno due mesi che mi scorno contro le truppe del computer ma non riesco mai a vincere! Mi puoi aiutare dicendomi come finire questo ca@#] di livello? Te ne sarei infinitamente grato.
Lupo Bartelli - Lucca

Asburgico Cyber Master,
sono angosciosamente bloccato all'ultimo livello (credo) di Z. Help!!! Come faccio a finire il gioco? Non riesco a combinare nulla di buono. Che tattica mi consigli?
Enrico Cadolin - Mestre (Ve)

Beh ragazzi,
per aiutarvi vi darò le tattiche che ho utilizzato per superare i due livelli incriminati. Vi avverto però che sarà davvero dura, perché il computer vi manderà addosso veramente di tutto (soprattutto nel livello 20).

Livello 16
Anzitutto attenti al carro armato che il computer manderà lungo la strada al centro. Dovrete ammassare abbastanza truppe per farlo fuori, altrimenti saranno davvero guai.
Dopo aver conquistato i territori in basso, dovrete avventurarvi lungo una delle tre possibili strade, che sono pesantemente difese con dei fortini.
Personalmente preferisco andare a destra, perché vi sono un palo di punti un poco più favorevoli durante l'attacco.
Attaccate in massa e con decisione, cercando di aprirvi la strada non passando per il ponte, ma per la strada alla sua destra.
Una volta arrivati oltre la zona del ponte è indispensabile conquistare la fabbrica dei robot.
Consolidate la posizione e proseguite verso le tre fabbriche immediatamente a nord.
Se arrivate a conquistarle, potrete sferrare un attacco direttamente alla base nemica.
A questo punto, prima di attaccare, attenti a difendervi in maniera sufficientemente massiccia in basso a sinistra, perché il Computer vi attaccherà alla disperata, non appena arriverà il primo colpo a segno sulla sua roccaforte.

Livello 20
Questa è proprio una corsa contro il tempo, dal momento che è quanto mai vitale costruire le unità il più velocemente possibile.
Indispensabile è poi subito correre verso nord (rispetto alla vostra base) per catturare il carro armato pesante e il carro lanciamissili lasciati abbandonati.
Per fare questo, dovrete distruggere alcune montagne. Intanto con i robot dovrete usare la gru per riparare i due ponti fatti saltare precedentemente dal nemico.
Attenti a quando arriva il carro armato nemico: facendo saltare il ponte posto più in basso, lo obbligherete a fargli perdere un sacco di tempo, dal momento che dovrà tornare indietro per fare la strada più lunga.
E' poi consigliabile costruire almeno un cannone nell'angolo costituito dai due fiumi che si intersecano in alto a destra della vostra fortezza.
Da lì potrete colpire con efficacia tutte le unità in transito del computer.
L'isola poi è indispensabile per vincere: se riuscite a far saltare il ponte mentre vi passano sopra unità nemiche acquisirete un buon vantaggio che sarà difficilmente colmabile.

UN'ASPIRANTE NEO-PROGRAMMATORE

Carissimo Cyber Master,
sono un ragazzo di 18 anni possessore di un PC da oltre 3 anni. Ho già creato tre programmi con "NeoBook" e vorrei sapere se esistono altri pacchetti economici che mi consentano di creare applicazioni multimediali e compilare file .EXE sia in DOS che in Windows, senza ricorrere a programmi costosi come "Multimedia Toolbook".
Ti ringrazio. A presto.
Roberto Santoli - Grottaminarma (Av)

Carissimo Roberto,
anzitutto complimenti per la tua intraprendenza: a 18 anni già 3 programmi multimediali del genere da te ideati non sono pochi!
Purtroppo però devo annunciarti che se vuoi passare a un gradino per così dire "più professionale" nella creazione di file che poi possano avere uno sviluppo commerciale, è necessario rivolgersi a programmi dal costo non irrisorio come il "Multimedia Toolbook" da te citato.
In alternativa, ti consiglierei di considerare l'acquisto di "Click 'n Create", che sta prepotentemente salendo alla ribalta come il più serio concorrente di Toolbook.
Comunque, i soldi vanno spesi, perché "Neo Book" è un pochino limitato per il tipo di applicazioni multimediali che tu intendi realizzare. Del resto, tu ormai hai già le idee chiare, e avendo lavorato con "Neo Book" ne sai già apprezzare bene i pregi e ne conosci i difetti. Che dire a questo punto se non in bocca al lupo!

CYBER MASTER

Nome:..... Cognome:.....
Indirizzo:..... Età:.....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso Edi.Progress - via Pagliano, 37 - 20149 Milano

K BOX

Salve, ragazzi! Finalmente il grande inverno è terminato, e si prospetta l'avvicinarsi dell'estate, con tutti i suoi colori. Questo mese mi avete scritto in tanti, e non me ne vogliano coloro ai quali non ho risposto. Ho già convinto Luca a darmi una paginetta in più, ma vi voglio più numerosi.

Kiss. Silvia

UN ASPIRANTE EMILIO FEDE

Ciao Silvia,
mi chiamo Paolo e sono un nuovo lettore di "K" che ti vuole fare qualche domanda e fare i complimenti per la tua interpretazione nel primo "K-Game"!
Dopo aver letto la tua rubrica ho subito pensato di scriverti per chiederti:
1) Puoi confermare delle voci che ho sentito per quanto riguarda la conversione su PC del capolavoro Capcom per Playstation: Resident Evil?
2) Potresti consigliarmi un buon modem e dirmi all'incirca il prezzo per sostituire il mio ormai obsoleto a 2.400 baud?
3) Questa è una domanda un po' più personale: sei fidanzata? Scherzo! Vorrei che mi parlassi un po' del tuo lavoro, ossia del far parte dello staff (se così si chiama) di una rivista come "K". Spiegami quali credenziali occorrono, che studi servono, che tipo di conoscenza di computer bisogna avere, com'è lo stipendio (aspetto mooolto importante), cosa si deve fare per essere assunti e via dicendo.
Spero che tu mi risponda presto, grazie e ciao!

Paolo

Dolce **Paolo, pensa che sono così brava da riuscire a rispondere a tutte le tue domande! Per quanto riguarda Resident Evil... beh!... come ben saprai è il sogno di molti giocatori poterlo vedere girare sul proprio PC di casa! In effetti ho notizie anch'io di "lavori in corso" per quanto riguarda la conversione, ma come ben saprai la problematica è una sola: il gioco è troppo corto per essere giocato su un PC. Speriamo che durante la conversione i programmatori si decidano ad aggiungere qualche altra stanza... Cosa ne pensi? Non sarebbe grandioso? Per quanto riguarda il tuo modem, posso per ora offrirti la mia spalla per piangere... Scherzo! Indubbiamente dovresti buttarti su un bel 33.600 baud, possibilmente US Robotics (per me il migliore in assoluto), e più precisamente lo "Sportster vi". Mi chiedi se sono fidanzata...: penso che lo vogliano sapere tutti i miei lettori! Ebbene, vi posso dire con fierezza che sono follemente innamorata di... e qui mi fermo! La mia vita privata è inattaccabile, come il calcare che fuoriesce dai rubinetti di casa mia.**
Per far parte dello staff di Kappa bisogna essere predisposti al lavoro forzato (nel senso che certe recensioni possono capitare a quattro ore dalla chiusura del giornale), bisogna essere diplomati, bisogna avere una padronanza linguistica e una conoscenza umanistica, e (dulcis in fundo) bisogna amare alla follia i videogiochi! Se ti riconosci in tutto quanto detto, prova a contattarci. Chissà...
Un domani potresti firmare i tuoi articoli sul tuo giornale preferito!

Bacini.

UN CUORE INFRANTO

Cara Silvia,
colui che ti scrive è un triste ragazzo che solo tu puoi aiutare. Devi sapere che da quando la confezione di FIFA '97 è apparsa sugli scaffali del mio negozio di fiducia, il mio unico pensiero è stato quello di accaparrarmelo. Purtroppo i soldi natalizi erano già esauriti e dovevo partire veramente da zero. Ho risparmiato su tutto, fatto volantinaggio per la ditta che fa concorrenza a mio padre, ho lavato le macchine di tutti i miei zii, e non ho persino comprato il K di gennaio. Alfine, l'otto febbraio ero felicemente a casa con FIFA '97 in una mano e la copia di K di febbraio nell'altra. Ma ecco che si compie il dramma. Nella mia follia da FIFA, mi ero completamente dimenticato che il dodici febbraio compiva gli anni la mia ragazza. Così, quando finalmente un mio amico mi ha fatto tornare la memoria, mancava ormai un solo giorno a quel fatidico dì, e in tasca non avevo una lira. Così, unendo i pochi soldi miei e del mio amico sono corso dal fioraio, ma sotto San Valentino i prezzi dei fiori raddoppiano e sono riuscito a comprare solo tre rose rosse. Tutte le mie scuse sono state inutili, e ora lei non mi rivolge più la parola. E qui entri in gioco tu: infatti la migliore amica di Maria (la mia ragazza) legge K e sicuramente un tuo parere può aiutarmi a risolvere la situazione.

Cuore Infranto '81

Dolcissimo **Cuore Infranto, non posso rimanere impassibile al richiamo dell'amore. Quindi, eccomi qui a cercare di ricucire un rapporto che sembra ormai disintegrato. Mi "Castagnizzo" (nel senso che in questo momento mi sento tanto Alberto Castagna al femminile, durante una puntata di Stranamore). Cara Maria, lo sai che le prove di amore devono essere fatte tutti i giorni? Se al tuo amato piacciono i videogiochi, devi lasciargli lo spazio durante il giorno di sfogarsi a una partita di calcio (anche se virtuale). L'incredibile è che il tuo "cucciolino" (nonostante la sua passione) ha pensato a te, e lo sai quanto me che a volte con certi maschietti "basta il pensiero". Se il tuo ragazzo ti ha pensato, nonostante tutto quello che gli è capitato, non ti resta che perdonarlo, e apprezzare il suo gesto, che nell'atto estremo è stato rivolto solo ed esclusivamente a te. Maria, non indugiare, non lasciarti scappare l'occasione... Corri dal tuo "cucciolino" e divertiti insieme a lui a una partita a Fifa '97. Finito l'incontro, fatti portare al cinema e a mangiare una pizza... Come concludere la serata dovresti saperlo!**

Un abbraccio.

SHAREWARE, O NON SHAREWARE?

Carissima Silvia,
ebbene sì, sono ancora io a scriverti, Ranieri, e questa volta per chiederti un'informazione riguardo i prodotti shareware. Vorrei tanto sapere perché per acquisire la licenza d'uso (dopo i 30 giorni) bisogna effettuare il pagamento in dollari o in altre valute straniere. Non si potrebbe fare il versamento in lire, considerando che prima di ottenere dalla banca la somma richiesta ci vogliono parecchi altri giorni e che il distributore del programma è italiano (potrebbe mettersi d'accordo con l'autore)? Ti prego di fornirmi delle delucidazioni al riguardo. Siccome poi sempre più spesso questo tipo di shareware si trova su CD-ROM, cosa faccio se dopo il periodo di prova non rimango soddisfatto, butto il disco nella spazzatura o si può riutilizzarlo? Nella seconda ipotesi, a chi devo rivolgermi? Spero che tu possa consigliarmi al meglio (come sempre), e in attesa delle risposte ti saluto con un kissone.

Ranieri

Ciao **Ranieri! Lo so che prima o poi mi dirai il tuo nome... aspetterò. Per quanto riguarda lo shareware, ti devo dire che il pagamento dei diritti per l'acquisto di un programma shareware devono essere fatti per forza in dollari, e agli indirizzi segnalati. Ci sono alcuni programmi che hanno distributori in Europa, e talvolta in Italia. Per quei programmi è possibile pagare con la nostra moneta. Un programma shareware, per**

legge, va registrato dopo 30 giorni dalla sua installazione. Colui che lo prova può andare avanti a utilizzarlo, ma a suo rischio e pericolo. Non devi buttare via, quindi, il CD-ROM con i programmi, dato che si possono installare nuovamente sul PC. Sappi, però, che stai facendo qualcosa di illegale.

Baci.

MANETTA PROFESSIONALE

Dolcissima Silvia,
innanzitutto non inizierò col fare i complimenti alla rivista, come faranno molti per assicurarsi la pubblicazione, anche perché è scontato che K sia la migliore.
Sono un vostro lettore dal lontano marzo 1995, e questa è la prima volta che scrivo alla megasuperstratosferica redazione per mettere alla prova le vostre menti ultra (o giù di lì) sapienti.
Sono anche uno sfegatato dei simulatori Electronic Arts (U.s. Navy Fighters, Marine Fighters, ATF, ATF Nato Fighters, U.s. Navy Fighters 97). In particolare, volevo chiedervi informazioni su uno degli ultimi prodotti della Thrustmaster: il vero cockpit del famoso Falcon F16 direttamente a casa nostra (così dice la pubblicità dedicata a una nota società di vendita di videogames bolognese apparsa sul numero di ottobre 1996). Mi rendo conto che pubblicare informazioni esaurienti sul K-Box richiederebbe un quantitativo di spazio non indifferente e, sapendo che voi giustamente non spedite materiale di alcunché ai lettori, vi esorterei a scrivere una recensione sulla rivista nello spazio dedicato all'hardware (il mitico K-hardware). Volevo chiedervi anche se si poteva aggiungere uno spazio per NOI piloti virtuali (e perché no, in futuro anche reali) come avvenuto nel numero di agosto 1996, in cui il nostro prode Monticelli ci dava preziosi consigli sui simulatori di volo militari. Inoltre volevo esporre alcune domande:
- Potete pubblicare di nuovo la soluzione di Cyberia (l'avete già pubblicata? Credo di si) o riproporla nel (sono orgoglioso di dirlo) Silver Disk?
- Quand'è che pubblicate la recensione di ATF Nato Fighters, il noto data disk di ATF?
- La fine di Indy 4 preannuncia l'imminente arrivo di un altro episodio dell'archeologo più famoso del mondo. Ebbene, dove stà codesta ennesima avventura? Boh!!!
- Dove posso acquistare il nuovo Cd-Rom firmato Philips Media intitolato "Elettronica"?
Volevo fare i miei complimenti a te, Silvia, per come amministri il mitico K-Box e per come lo rendi vario e interessante (vedi Gates o la polemica dei "drogati-videoludici"). Volevo fare dei complimenti sentitissimi a tutta la redazione per i grandi progressi fatti (Silver Disk, didascalie alle foto, K-games, prezzo insuperabile, ecc.). (Cavolo, alla fine ve li ho fatti i complimenti: mah, misteri della psiche!) (E che c'entra? Che so' le 2 di notte e ho una voglia matta di dormire, ndV).
In attesa di un tuo responso mi insedierò nella mia edicola e conterò i giorni fino all'uscita dell'insuperabile (leggi K). Ti prego di non deludermi perché le provviste potrebbero finire e voi avrete sulla coscienza un lettore la cui unica colpa è stata quella di insediarsi nell'edicola fiducioso nel buon K.
Un mega saluto a tutta la redazione e in particolare a Kernal, al megasapiente iper presidente Roy, alla stufetta super accessoriata (buon vecchio Cyber Master) e naturalmente a te, bellissima Silvia. Ah già, un saluto anche ai due geni aeronautici della redazione, al sempre prode Monticelli e al serpentone Seccafieno (non ha niente a che fare con la serpentona di "Beato fra le donne", ndV). (Che scacata!...So' le 2:30 di notte e voglio andare a dormireeeeeezzzzz). (Le lettere zzz non sono errori ma il rumore tipico di chi dorme, rumore più rumore meno, per chi, come me, non l'avesse capito. Basta!).
P.S. Riguardo al cockpit della Thrustmaster vi esorterei a pubblicare foto e immagini da vari cockpit: è vero che il pannello dei comandi è limitato a un paio di strumenti? Io so poco e niente, in quanto l'unica foto da me vista non mostra alcunché del dettaglio interno.
Comunque, visto che è un prodotto "new entry" (quando ho visto il prezzo mi è passata la voglia di ridere), anche se siete impossibilitati di recensire il prodotto a causa dello scarso materiale informativo (ho telefonato per curiosità alla società bolognese e non mi hanno saputo dire niente), vi pregherei di tenere presente la mia missiva e quindi la mia richiesta.

Vanni.

Dolce **Vanni, la redazione si sta muovendo nel cercare di esaudire la tua richiesta, anche se ora stanno uscendo dei nuovi modelli ancora più belli e affidabili. Attendi con trepidazione i prossimi numeri di K, e vedrai che non verrai deluso. Per quanto riguarda le altre domande, ho circuito il Dott. Kernal e potrai trovare sui prossimi Cover Disk la soluzione (sulla rivista è meglio avere le soluzioni inedite... non trovi?). Per quanto riguarda Indy "x", non si sa nulla... Per quel CD che richiedi, basta andare da qualche altro rivenditore di videogiochi e titoli multimediali più rifornito. Monticelli e Pitone ti salutano e ringraziano per la corretta considerazione che gli hai conferito nel campo aeronautico.**

Baci.

STEFANO... ECCO LA SOLUZIONE

Cara Silvia,
mi chiamo Stefano, abito a Roma e ho 19 anni, seguo la vostra rivista da un paio d'anni e ti scrivo semplicemente per parlarti dei miei problemi.
Dopo l'ennesimo pianto ho deciso, per la prima volta, di parlarne con qualcuno, perché proprio a te non lo so, forse perché rimanendo nell'anonimato è come se non lo avessi mai fatto.
In questo periodo sono particolarmente giù di morale; non è semplice iniziare, comunque quello che voglio esternare è tutta la mia malinconia e tutto il dolore che da anni mi porto dentro senza mai parlarne con nessuno, fingendo sempre davanti ai miei genitori di essere sereno e normale.
Normale; che parola di difficile comprensione, forse la radice dei miei problemi sta proprio in quella parola: senza fare molti giri di parole ti dirò subito che sono omosessuale.
Questo ha inciso profondamente la mia vita: non c'è giorno che passi senza chiedermi perché io, perché questo doveva capitare proprio a me; non potrò mai avere il lusso di una vita normale, di amare una persona, avere dei figli, insegnare loro che cosa è l'amore, insegnare loro tutto quello che la mia esperienza può insegnare, invece no! Questo privilegio non mi è concesso; più volte avrei voluto togliermi la vita, ma l'amore dei miei genitori me lo ha impedito.
Quello che sono può far ribrezzo a molti, e non posso dar loro torto, ma dentro brucio; non ce la faccio più, vorrei togliermi la maschera che porto da quando sono nato, ma purtroppo non ci riesco, mi vergogno, sento che se lo facessi non potrei più andare in giro senza sentirmi osservato, indicato, insultato e perché no picchiato.
Quello che sono non è colpa mia, tuttavia lo sto pagando con la vita, una vita di cui non ho mai potuto assaporare le gioie.
Di amici ne ho pochi e so bene che loro un giorno si sposeranno, faranno una famiglia e li perderò, così come un giorno perderò i miei genitori: allora sì che sarò veramente solo, solo in un mondo nemico e ostile.
Ho solo 19 anni, ma dentro mi sento molto più vecchio, sono stanco, è un peso per me andare avanti, vorrei abbandonare tutto: studi, famiglia, amici; non ho sogni, non ho progetti né speranze, non riesco a dare un senso alla mia vita.
Lo so che una risposta può essere l'amore dei miei genitori e amici, ma dopo, quando non ci saranno più, la mia vita sarà vuota.
Dopo la mia morte non ci sarà nessuno che verserà una lacrima per me, nessuno che porterà fiori sulla mia tomba, nessuno che ricorderà la mia vita, non rimarrà niente del mio passaggio in questo mondo: per me non c'è mai stato nessun futuro.
E anche questa giornata è passata, tra poco andrò a letto, spero di fare un bel sogno e chissà se domani mi sveglierò in un mondo migliore, senza sofferenza e dolore.

Stefano

Ciao **Stefano, benvenuto nella grande famiglia di K.**
Come vedi ti abbiamo accolto come accogliamo tutti coloro che mi scrivono. Ora una quantità incredibile di persone sanno che esisti, e non puoi più dire di essere solo. Il tuo "problema" (che personalmente non considero tale, ma solamente una maniera differente di vivere la sessualità col proprio corpo) non è solo tuo... Pensa che in Italia ci sono tantissimi altri ragazzi e ragazze che si sentono "diversi", e molti di loro sono riusciti a trovare l'equilibrio interiore trovandosi un compagno o una compagna.
So che inizialmente è difficile, e che nella tua vita troverai sempre qualcuno pronto a giudicarti (d'altronde "la mamma dei cretini è sempre incinta"...), ma se sei sicuro della tua diversità devi sforzarti di trovare qualcuno nella tua stessa condizione (non è poi così difficile... ce ne sono più di quanti tu possa immaginare). Il mondo ti sembrerà completamente diverso, e la vita sarà meno dura da affrontare.
Devi essere un ragazzo d'oro, molto sensibile e intelligente.
Non demordere, questo è il momento per dimostrare che sei diventato adulto.
Aspetto una tua prossima missiva, e se vuoi non la pubblicherò.

Un abbraccio forte forte...

LA NUOVA FRONTIERA DELLA MUSICA

Sempre al vostro servizio, Rock On Line vi sforna mensilmente su K, ma giornalmente sul sito Internet ttp://www.rockol.it, le novità del mondo della musica.

Perché un utente Internet dovrebbe visitare Rock Online Italia digitando sul proprio browser l'indirizzo www.rockol.it? Vi sembrerà buffo che a porre questa domanda siano proprio coloro che fanno materialmente tutti i giorni e da quasi tre anni Rock Online, ma forse vi rincuorerà sapere che ce la poniamo tutti i giorni. Perché? Perché solo così possiamo continuare a darvi dei servizi (completamente gratuiti, non ci stancheremo mai di dirlo) utili e interessanti. A differenza della maggioranza dei siti presente sulla Rete, noi di Rock Online Italia crediamo fermamente che Internet sia non solo un mezzo rivoluzionario e veloce, ma anche qualcosa che va ben al di là di una via di mezzo tra una radio, una televisione e un giornale. Internet è per noi un mezzo nuovo, che ha bisogno per crescere di idee dedicate e di continue novità editoriali e grafiche. Sarà per questo che Rock Online Italia vanta oltre 25.000 utenti quotidiani? Sarà per questo che sempre più spesso viene citato dai maggiori quotidiani italiani? Sarà per questo che è diventato - senza avere alle spalle grandi gruppi industriali - un punto di riferimento per gli utenti appassionati di musica italiani e stranieri? Scusate l'immodestia, ma secondo noi è per questi motivi e molti altri ancora (che non vi elenchiamo per non annoiarvi) che il nostro sito viene indicato da tanti come uno dei più vivi della Rete italiana. Ed è per questo che abbiamo in cantiere moltissime novità. Quali? Seguiteci su Internet e lo saprete. All'indirizzo: www.rockol.it

VINILE DA COLLEZIONE PER I 100 ANNI DELLA EMI

La EMI festeggia il prestigioso traguardo dei cent'anni di vita rivitalizzando un supporto dato da tempo per morto, il vecchio e mai dimenticato (almeno dai collezionisti) LP in vinile. Quindici dei titoli più popolari del catalogo della casa britannica sono stati ripubblicati in questi giorni nel glorioso formato, nell'ambito di una serie battezzata Centenary Special Edition: si tratta di "The Madcap Laughs" (Syd Barrett), "Pet Sounds" (Beach Boys), "Beckola" (Jeff Beck), "Ziggy Stardust" (David Bowie), "Stand Up" (Jethro Tull), "Dark Side Of The Moon" (Pink Floyd), "The Kick Inside" (Kate Bush), "The Four Seasons" (Nigel Kennedy), "Night At The Opera" (Queen), "Woodface" (Crowded House), "Rock And Roll" (John Lennon), "Songs For Swingin' Lovers" (Frank Sinatra), "Number Of The Beast" (Iron Maiden), "The Album" (Freddie Mercury) e "The Colour Of Spring" (Talk Talk).

Tutti gli album, realizzati in un'edizione di lusso destinata ai collezionisti, sono fabbricati in vinile più spesso (180 mg) e resistente, e presentati in una ricca confezione che riproduce l'artwork e le copertine originali; tutte le incisioni sono state rimasterizzate. Ogni mese la EMI ripubblicherà anche uno dei suoi più recenti album di successo in un CD in edizione speciale arricchito da bonus track: il primo della serie è "Private Dancer" di Tina Turner.

Rock online ITALIA News News

LA DANIMARCA ABBASSA LE TASSE SUI DISCHI, E IL MERCATO DISCOGRAFICO SI IMPENNA

Dopo 45 anni di discussioni e di pressioni da parte dell'industria, il governo danese ha deciso di eliminare la tassa di lusso sui dischi, che incideva per quasi il 30 per cento sui prezzi al pubblico di CD e cassette. E dal momento in cui il provvedimento è entrato in vigore, il 1° gennaio del '96, le vendite di prodotti musicali in Danimarca hanno conosciuto un'impennata: secondo i dati forniti dall'associazione locale dell'industria discografica, la domanda è cresciuta del 17 per cento rispetto all'anno precedente. Per effetto della scomparsa della tassa di lusso, i consumatori danesi oggi pagano mediamente 32.000 lire un CD che prima costava quasi 45.000 lire. Negli ultimi dodici mesi l'acquisto di album in formato CD è aumentato del 23 per cento, mentre sono diminuite del 38 per cento le vendite di musicassette preregistrate (che non erano state assoggettate alla tassa). Sebbene gli operatori locali attribuiscano una parte dello sviluppo del mercato agli accresciuti investimenti in pubblicità televisiva da parte dell'industria e allo sviluppo di canali di distribuzione come gli ipermercati e i supermercati, tutti concordano sul fatto che la forte riduzione dei prezzi è stata il motivo scatenante della forte crescita della domanda. La tassa statale era stata introdotta nel 1950 per scoraggiare consumi eccessivi di beni (allora) di lusso come i dischi, i profumi e il cioccolato, la cui disponibilità nel periodo immediatamente postbellico era molto scarsa.

USA, DISCOGRAFICI E RIVENDITORI ALLEATI CONTRO LA CRISI

Di fronte alla stagnazione delle vendite (nel '96 il fatturato dell'industria musicale e il numero di dischi venduti sono cresciuti rispettivamente dell'1,7 e del 2,2 per cento), discografici e rivenditori americani hanno deciso di rimboccarsi le maniche per comprendere i motivi di fondo dello scarso entusiasmo che il pubblico dimostra da qualche tempo a questa parte nei confronti delle novità discografiche e del mondo musicale. Ispirandosi ad analoghe iniziative di successo intraprese in passato dall'industria alimentare, le rispettive associazioni di settore, RIAA e NARM, hanno commissionato a un istituto specializzato un programma di ricerche a lungo termine sulle motivazioni e sugli atteggiamenti dei consumatori di dischi americani, di cui sosterranno per intero le spese. L'ente incaricato di svolgere gli studi ha già iniziato a raccogliere i primi dati organizzando diversi "focus groups" di consumatori suddivisi per gruppi demografici e aree territoriali. "Sappiamo che se vogliamo un'industria sana e capace di svilupparsi nel lungo termine dobbiamo offrire ai consumatori ciò che desiderano. E attraverso questa ricerca stiamo cominciando a sapere dagli acquirenti d dischi che cosa pensano della musica che offriamo loro, dei suoi contenuti e dei suoi messaggi, e dei negozi in cui vendiamo i nostri prodotti", ha spiegato un portavoce dell'associazione dei discografici RIAA. I commenti raccolti fra il pubblico non riguardano specifici prodotti, artisti o negozi, ma riflettono il pensiero dei consumatori su tutti gli aspetti dell'industria musicale, anche in relazione alle altre forme di intrattenimento e di impiego del tempo libero disponibili sul mercato. I primi risultati della ricerca dovrebbero essere diffusi in occasione della convention dei rivenditori di dischi americani in programma a Orlando, in Florida, dall'8 all'11 marzo.

Pirateria musicale: l'Italia resta sotto osservazione

L'Italia resta nel mirino dell'industria musicale e cinematografica americana per il problema pirateria. Anche quest'anno, infatti, il nostro paese è incluso nella "watch list",l'elenco delle nazioni sotto osservazione compilato periodicamente dalla lobby industriale Intellectual Property Alliance (IIPA) e nei confronti delle quali il governo americano può decidere di far scattare sanzioni economiche di ritorsione.

Secondo l'IIPA, nel 1996 CD e cassette false, contraffatte o pubblicate in violazione dei copyright, hanno rappresentato in Italia il 22 per cento delle vendite legali di prodotti musicali: il danno stimato per l'industria statunitense ammonterebbe a 51 milioni di dollari.

Secondo gli osservatori americani, tuttavia, non è il settore musicale il più colpito dai pirati locali: stanno peggio l'industria del video (dove falso e contraffatto coprono il 35 per cento delle vendite) e il settore del software (sia professionale che destinato all'intrattenimento), dove il prodotto pirata rappresenta oltre il 50 per cento del mercato legale. I paesi con i più alti livelli di pirateria musicale sono oggi il Vietnam (90 per cento delle vendite), la Bulgaria (87 per cento), la Russia (70 per cento) e il Paraguay (68 per cento). Su livelli simili a quelli italiani si trovano la Grecia, Hong Kong e le Filippine. Tra le nazioni di cui l'Intellectual Property Alliance ha proposto l'inserimento nella lista d'osservazione figura anche San Marino, centrale di produzione di molto del materiale pirata (CD, cassette e video) circolante in Italia.

Quest'anno il campionato comincia il 25 aprile.

PC CD-Rom *Windows™95*

In edicola dal 25 aprile

archivio interattivo

Con una banca dati professionistica delle 74 squadre, degli allenatori e con più di 1.600 giocatori delle serie A, B e C1. Blocchi informativi con i dati personali, il profilo. le caratteristiche tecniche, la traietoria, gli aneddoti, l'albo d'oro e l'ultima stagione.

Informazione **tutto ciò che puoi immaginare**

manager-pro

Adesso la sfida è ancora più difficile e attrattiva: l'obiettivo sarà la Coppa Intercontinentale, incominciando però dalla Serie B. Le tue nuove prerogative sono: i contratti, gli impiegati del club (il direttore sportivo, il fisioterapista, l'allenatore in seconda, l'osservatore, ecc.) il parcheggio, i negozi del club nello stadio, le assicurazioni mediche...

Manager **Un realismo fino all'ultimo particolare**

simulatore-3d

Le migliaia di nuove animazioni sono la minore delle sue attrattive. Un campo virtuale, la prospettiva in 3D e la telecamera mobile, per poter vedere le partite dall'angolo che desideri, fanno del simulatorte 5.0 il migliore del mercato.

Simulatore 5.0 **La spettacolarità in 3D, il campo virtuale e la telecamera mobile...**

digital audio
Commento di
Massimo Tecca

5.0
STAGIONE 96-97

Il calcio sul tuo computer **PC CALCIO**

UN PRODOTTO CON LA QUALITÀ

dinamic multimedia

COGLI AL VOLO L'OCCASIONE... ECCO I PRESCELTI!

Scusandoci innanzitutto con i partecipanti alle iniziative "Diventa Redattore Fantastico" e "Redattore Infernale" per non aver pubblicato i nomi dei prescelti (siete stati davvero tanti, vi stiamo analizzando tutti e il prossimo mese vi daremo la classifica!!!), ecco chi è stato scelto per volare a Cagliari per un soggiorno negli studi della Mediola, che ringraziamo per la sua cortese collaborazione. Preghiamo quindi tutti coloro che sono stati prescelti di inviare immediatamente alla Mediola il proprio curriculim vitae (Località IS CORAS - CASELLA POSTALE 256 - 09028 SESTU - CA - Fax 070/262334). Ringraziamo, inoltre, tutti coloro che hanno creduto all'iniziativa. Nel frattempo, aspettatevi una chiamata da un momento all'altro! Complimenti!

VALENTINA CAPACCIOLI - Reggio Emilia
"Belinda e le quattro pere"

Cartoon interattivo

Valentina è stata la prima in assoluto a inviarci un progetto... complimenti! E' decisamente un buon progetto, un cartoon interattivo punta e clicca che, con opportuni approfondimenti e sviluppi, potrebbe divenire interessante anche dal punto di vista produttivo. Il documento è ben strutturato e piuttosto completo. La storia è simpaticamente ingenua e, anche se non originalissima (è una fiaba con morale classica), presenta spunti narrativi e di gioco sicuramente stimolanti. All'interno del soggetto sono ben dettagliati gli enigmi che si dovranno affrontare di volta in volta. Non si tratta, dal punto di vista della giocabilità, di nulla di originale o straordinario, ma alcune trovate sono delicate e divertenti. L'autrice (anche in considerazione della giovane età, 19 anni) ha senz'altro buone idee e una discreta conoscenza delle logiche interattive.

MARCO CEVOLI & PIERPAOLO FARESINI - Brescia
"Mind Iceberg"

Adventure

Progetto strutturato, con una sua logica e dotato di una certa originalità. La storia richiama un certo cinema di "serie B" americano anni '50 e alcuni film sul paranormale degli anni '80. Il soggetto presenta numerose (alcune dichiarate) lacune e incongruenze, ma una certa visione d'insieme e l'originalità visiva (la prima parte è interamente ambientata a bordo di un rompighiaccio in procinto di schiantarsi contro un iceberg) lo rendono senz'altro interessante e degno di essere approfondito. Anche se palesemente "freudiana", è valida (anche dal punto di vista di uno sviluppo progettuale) la metafora iceberg/mente umana. Non è del tutto risolto l'aspetto dinamico e quello interattivo è ancora lacunoso. I due autori hanno sicuramente delle buone idee e probabilmente altri progetti nel cassetto...

ROBERTO PACINI - Migliarino Pisano (PI)
"Senza Titolo"

Simulatore automobilistico/picchiaduro

Il progetto è cinicamente interessante e dotato di una discreta dose d'ironia. Senza uscire dagli schemi del picchiaduro, l'autore inserisce una consistente parte di simulazione di guida e ambienta il tutto in un percorso urbano di una grande metropoli. Troviamo interessante l'insistere sulla nevrosi metropolitana del crash, dell'incidente, del tamponamento come pretesto per l'esplosione della violenza. Può risultare comica l'idea che, dopo lo scontro, il giocatore possa conquistare i soldi per riparare l'auto e riuscire a fuggire dalla polizia per evitare di pagare la multa. Intelligente la trovata di non stilizzare auto e "guerrieri" ma di farli aderire alle diverse categorie del reale (per esempio, impiegato che guida utilitaria).

Rock Online Italia - Microsoft Internet Explorer

File Modifica Visualizza Vai Preferiti ?

Indietro Avanti Termina Aggiorna Pagina iniziale Cerca Preferiti Stampa Carattere

Indirizzo http://www.rockol.it/ Collegame

www.rockol.it

Enter

Rock Online Italia
(il sito musicale italiano)

Avvio 14.26

K CONSOLE Speciale 6

Di Antonio Perna

La console a 64 bit del futuro è finalmente sbarcata anche in Italia, distribuita ufficialmente dalla Linea GIG. E si apre una nuova era per gli appassionati di videogiochi!

L'anno scorso il mercato delle console high-tech, prima monopolio di Sega e Sony grazie al Saturn e alla Playstation, è stato arricchito dalla presenza della nuova Nintendo 64, una macchina in grado di stravolgere tutti gli equilibri. In Giappone, quando vennero immesse sul mercato, le console Nintendo crearono il vuoto, e nel giro di tre settimane furono vendute le scorte che la Nintendo pensava di commercializzare in due mesi. Un successo tanto fulmineo e di così vasta portata ha provocato numerosi ritardi, sia nella distribuzione negli Stati Uniti sia (ancora di più) in Europa. Ora, finalmente, dopo poco meno di un anno dall'uscita ufficiale, la console Nintendo arriva anche a casa nostra, e si prepara a farcene vedere delle belle.

COSA OFFRE

La Nintendo 64 è la prima console per videogiochi realizzata su di una struttura a 64 bit (Saturn e Playstation sono a 32 bit), dotata di chip grafici e sonori che amplificano le potenzialità della macchina per fornire via hardware effetti quali il texture mapping, lo shading, sonoro a 16 bit fino a 100 canali, rotation e scaling automatici. Dotata di una CPU che lavora a 93 MHz, Nintendo 64 è in grado di muovere su schermo fino a 160.000 poligoni al secondo, con le funzioni grafiche hardware attivate (quindi non poligoni nudi, ma decorati con texture, sfumature e altro). I giochi per Nintendo 64 sono memorizzati su cartucce ad alta densità, e garantiscono una velocità di accesso ai dati superiore rispetto alle console che utilizzano i CD, anche se sorgono problemi per quel che riguarda l'aggiunta di animazioni ed effetti speciali, visto l'alto costo della memoria per le cartucce. Per questo motivo è stata annunciata la prossima realizzazione di un'unità a dischi (simile agli zip per PC) che permetterà di realizzare giochi che arriveranno a dimensioni anche di 64 MB; una quantità di memoria più che sufficiente per far girare titoli anche molto complessi ed elaborati.

COSA CAMBIA

Anche se viene commercializzata solo adesso, in realtà la Nintendo 64 era già da tempo disponibile in Italia, ma solo grazie al mercato di importazione parallela, che distribuiva le versioni giapponese e americana della console. Dal punto di vista dei giochi, le differenze tra le due precedenti versioni erano limitate solo all'uso degli ideogrammi giapponesi, piuttosto che della lingua inglese. Quello che però incideva veramente sulla diffusione della console sul mercato italiano era il prezzo molto alto, dovuto ai costi di importazione e all'assenza di una distribuzione organizzata su vasta scala. Ora la presenza di un distributore ufficiale del marchio Nintendo permetterà un notevole calo dei prezzi, e porterà Nintendo 64 ad essere competitiva anche dal punto di vista economico. Se prima le versioni giapponesi e americana della console arrivavano a costare anche 800.000 lire, ora il prezzo dovrebbe aggirarsi intorno alle 450.000 lire. E lo stesso discorso vale per le cartucce dei giochi: mentre prima il prezzo medio per ogni cartuccia era compreso tra le 200.000 e le 250.000 lire a titolo, ora si potrà acquistare Super Mario 64 con 120.000 lire, mentre i titoli di importazione dovrebbero scendere a circa 150.000 lire.

COSA FUNZIONA

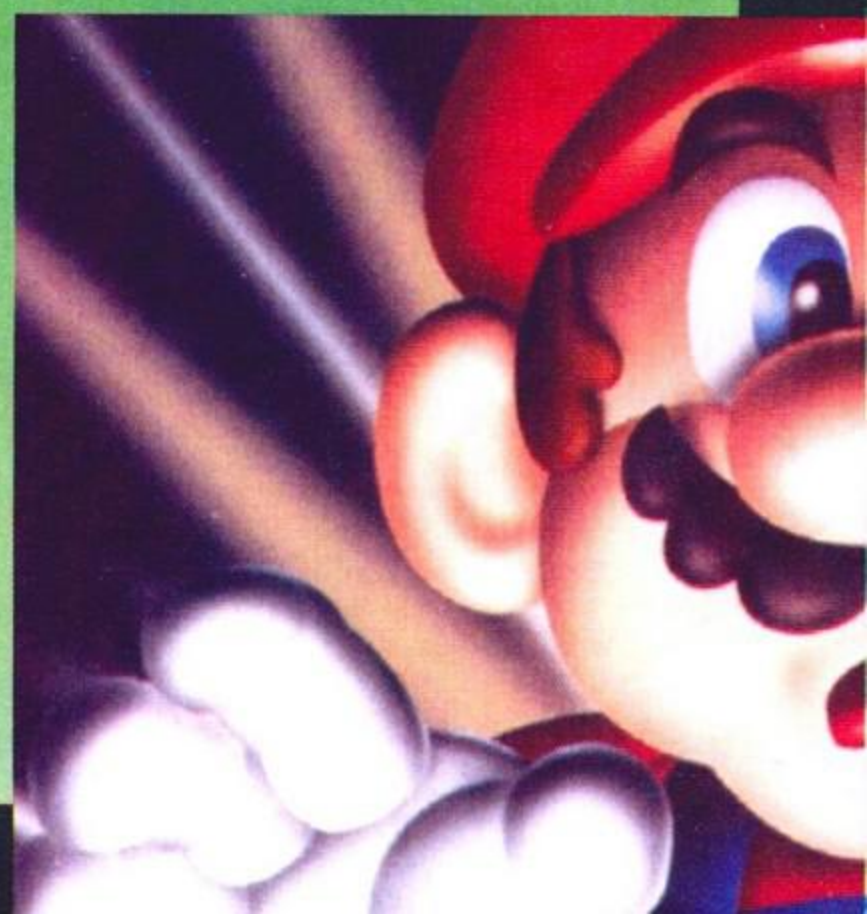
Ora come ora la Nintendo 64 è la piattaforma per videogiochi più evoluta presente sul mercato, e permette lo sviluppo di titoli assolutamente all'avanguardia. Inoltre, il nome Nintendo è una garanzia di giochi di sicuro successo, vista la grande esperienza nel campo maturata dalla casa giapponese. Le potenzialità grafiche messe in mostra dai primi titoli pubblicati per Nintendo 64 si sono rivelate superiori a tutto quanto visto fino ad ora; e anche dal punto di vista della giocabilità i giochi finora usciti per Nintendo 64 si sono dimostrati quasi tutti di ottima qualità.

COSA NON VA

Anche se il prezzo della versione europea di Nintendo 64 è diventato più abbordabile, i giochi su cartuccia sono ancora più costosi rispetto a quelli su CD, anche se la differenza di prezzo è stata molto livellata. Comunque, il problema più evidente di Nintendo 64 è la carenza di un parco titoli in grado di competere con quello esistente per Saturn e Playstation, le dirette concorrenti. I giochi attualmente disponibili sono poco più di una decina (solo quattro, invece, per la versione europea) e, anche se tutti di ottimo livello qualitativo, non forniscono quella varietà che viene offerta dalle altre console. Per il futuro sono annunciati numerosi titoli in uscita per Nintendo 64,

I GIOCHI DISPONIBILI

Al momento del lancio della Nintendo 64 europea sono stati resi disponibili quattro giochi. Vediamoli uno per uno.



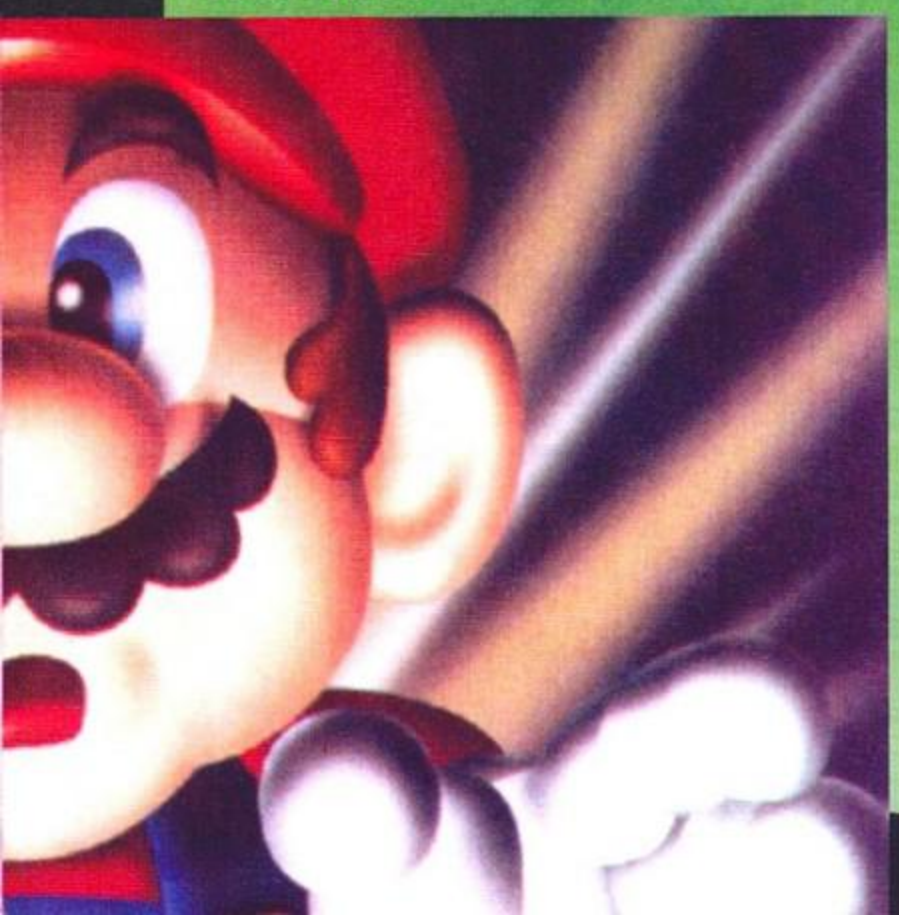
Nintendo 64 K CONSOLE

WAVERACE 64
Si tratta di un gioco di corse a bordo degli acquascooter. L'ambientazione è molto particolare, ma il realismo delle animazioni e la velocità del gioco non possono non appassionare i maniaci delle corse. Inoltre, è possibile giocare in due con lo split screen senza notare alcun tipo di rallentamento.

Kvoto: 890

SUPER MARIO 64
Per molti questo gioco può valere da solo l'acquisto della console. Si tratta di un nuovo entusiasmante capitolo delle avventure del più famoso idraulico del mondo, ambientato in un complesso mondo interamente in 3D. La bellezza della grafica, l'immediatezza del gioco e la semplicità dei controlli sono solo alcuni dei pregi di questo titolo strabiliante, capace di ridefinire lo standard per i platform games, mettendo in mostra le qualità spettacolari della nuova console Nintendo. Semplicemente imperdibile.

Kvoto: 970



PILOTWINGS 64
Questo è un gioco dalle caratteristiche particolari, ma anche dalle grandi potenzialità. Nei panni di alcuni piloti, dotati ciascuno di abilità diverse, dovrete pilotare un girocottero, un jetpack o un deltaplano per eseguire elaborate evoluzioni e missioni specifiche. A mano a mano che procedete nella vostra esplorazione potrete affrontare anche esperienze diverse, come il lancio con il paracadute o fare l'uomo proiettile, sparati da un enorme cannone. Una discreta abbondanza di livelli nascosti garantisce un'impostazione diversa dal solito per quello che in effetti è un simulatore di volo arcade, dalle capacità grafiche sbalorditive.

Kvoto: 890

SHADOWS OF THE EMPIRE
Signori, scende in pista la Lucas! E per il suo primo titolo per Nintendo 64 sforna un gioco multievento ambientato nel mondo di Guerre stellari che farà impazzire gli appassionati. Dovrete affrontare sezioni alla Doom, fasi sparatutto a bordo della vostra astronave, gare di velocità sui moto sprinter e parteciperete persino alla battaglia sul pianeta ghiacciato Hoth contro i temibili AT-AT (i Walker imperiali da far cadere legandogli le gambe). La musica e la grafica sono eccellenti, e creano un'atmosfera unica e irripetibile, per un gioco vario e ben realizzato.

Kvoto: 940

I GIOCHI CHE VERRANNO
I titoli attualmente disponibili per le versioni giapponese e americana di Nintendo 64 verranno tutti convertiti al più presto per il mercato europeo. Ma sono numerosi anche i giochi di prossima uscita, che dovrebbero essere pubblicati contemporaneamente in tutti i formati. Vediamo i più interessanti.

MARIO KART 64
I personaggi del mondo di Mario si impegnano in un gioco di corse esilarante a bordo di velocissimi go-kart. Un buon numero di piste, animazioni fluidissime, azione divertentissima e modalità multiplayer con split screen fino a 4 giocatori contemporaneamente fanno di questo gioco un piccolo capolavoro.

PERFECT STRIKER
Il calcio secondo Nintendo, in grado di oscurare gli altri titoli analoghi. Il gioco è già sul mercato in versione giapponese, ma per il mercato europeo verranno convertite tutte le squadre e i giocatori.

CRUISIN' USA
Il gioco di corse che per primo ha fatto conoscere al mondo (in sala giochi) le potenzialità della console Nintendo; e si

tratta di una conversione praticamente perfetta dell'originale.

TUROK, DINOSAUR HUNTER
Un gioco alla Quake ambientato tra dinosauri e cyborg, con una resa grafica assolutamente spettacolare.

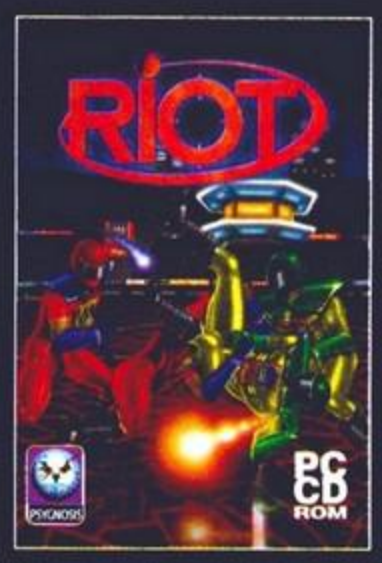
KILLER ISTINCT GOLD
E non poteva mancare anche un picchiaduro come si deve, convertito direttamente dalla sala giochi, e arricchito con nuove opzioni e qualche personaggio in più.

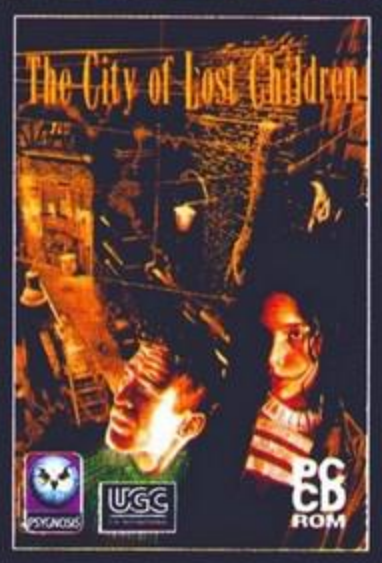
QUANDO LA QUALITÀ SI VEDE E SI SENTE!

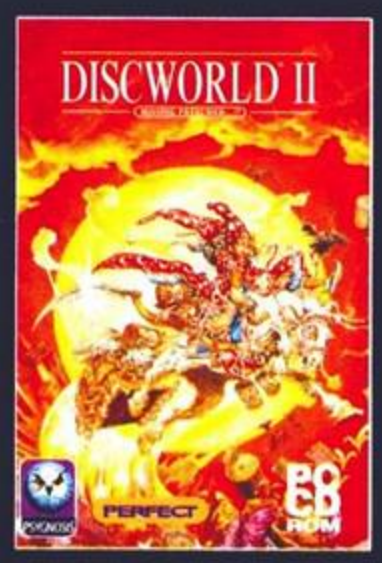
ECCO I 7 TITOLI CONSIGLIATI DA

PSYGNOSIS

HALIFAX







COLLEZIONALI TUTTI!

FORMULA 1

Licensed by Foca to Fuji TV, used under license. Formula 1 © 1996 Psygnosis Ltd. Developed by Bizarre Creations. Psygnosis Ltd. Formula 1, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd. All rights reserved.

PSYGNOSIS

PC CD ROM

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

FORMULA 1

- TUTTI I CIRCUITI DELLA STAGIONE AUTOMOBILISTICA: 17 TRACCIATI, UNO IN PIÙ RISPETTO ALLE ALTRE SIMULAZIONI SPORTIVE DI QUESTO GENERE
- GRANDE NUMERO DI VISUALI DI GIOCO, PER UNA SIMULAZIONE AL MASSIMO DEL REALISMO
- DATABASE COMPLETO DI IMMAGINI E INFORMAZIONI SU PILOTI E VETTURE DEL CAMPIONATO DI F1
- PIENO SUPPORTO PER LA SCHEDA ACCELERATRICE 3DFX E DIRECT 3D
- DUE DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO: ARCADE, UNA CORSA CONTRO IL TEMPO SULLO STILE DEI MIGLIORI COIN-OP, O SIMULAZIONE, PER UN CAMPIONATO VERO E PROPRIO

REQUISITI DI SISTEMA

- Pentium 90 MHz (con scheda 3DFX)
- Pentium 120 MHz (con supporto Direct3D)
- 16 MB di RAM
- 45 Mb di spazio libero su HDD
- Scheda grafica SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Windows®95

PC CD ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

INTERNET HIT PARADE

INTERACTIVE MAGIC

http://www.imagicgames.co.uk

Il sito della Interactive Magic vi offre la possibilità non solo di visionare gli screens dei migliori videogiochi prodotti dalla casa anglosassone, ma di downloadare alcuni demo, come ad esempio XS.

FRECCE TRICOLORI IN INTERNET

http://www.deltasrl.it/software&co

Prossimamente su queste pagine una approfondita recensione del prodotto multimediale "Frecce Tricolori" verrà sicuramente fatta o da Pitone o dal Monticelli. Intanto, potrete visitare il sito della Software & Co. E vedere in anteprima le notizie riguardanti questo stupendo multimedia che vi lancerà a tutta velocità tra i cieli inviolati in spericolate acrobazie aeree.

PSYGNOSIS

http://www.psygnosis.com

Il sito della nota casa software di Liverpool offre ai propri visitatori anteprime, screenshots e demo da scaricare sul proprio PC, come ad esempio Formula 1.

IL MONDO DI QUAKE

http://www.bluesnews.com
http:// www.stomped.com
http://www.idsoftware.com

Volete giocare on line con Quake? Bene, collegatevi ai siti che vi abbiamo consigliato, dove troverete tutte le notizie del caso. Nel frattempo, se non volete perdere tempo, vi diamo un aiutino per collegarvi in rete e giocare a Quake. Prima di tutto vi serve un account Internet, dovete downlodare da uno dei siti citati il client software di QuakeWorld, dovete possedere una copia originale di Quake, un mouse, un modem 28.8k, Windows 95 o NT, Direct X (presenti tra l'altro sui nostri cover disk da qualche mese). Trovati tutti gli "ingredienti" ora fate come vi diciamo. Aprite la connessione Internet come al solito. Lanciate la Qspy/QuakeWorld front-end. Vi verrà chiesto di indicare dove è presente Quake sul vostro Hard Disk (cliccate, ovviamente, su q95.bat). Digitate la vostra user-id ("newuser2" se siete ancora dei verginelli e non avete effettuato ancora una sola connessione) e la password, più l'indirizzo IP del master server QuakeWorld inglese (se volete usarlo, l'indirizzo è il seguente: 194.217.248.86);.se non vi trovate con questo metodo, potete provare quest'altro. Dal menu avvio andate su "Esegui" e digitate: qwlc -master 194.217.248.86:27000. Questo è l'indirizzo IP che vi connetterà al master server di QuakeWorld in Inghilterra. Una volta entrati, digitate: newuser <la vostra password>, password <la vostra password>. Vi verrà dato il numero di User ID. Scrivetevi il numero che vi verrà dato. Per giocare con il Minos server digitate: userid <il vostro numero di user ID>, password <la vostra password>, connect 194.217.248.86... e chi la dura la vinca!

K TOP game

Questi dati sono stati rilevati nel periodo **FEBBRAIO-MARZO** con la preziosa collaborazione di:

ASTROCOMPUTER (06/786174, Roma);

PERGIOCO (02/29524256, Milano);

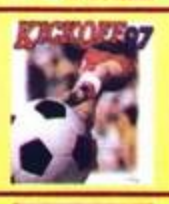
SOFTWARE UNIVERSE (02/4230010, Milano).

LEGENDA:

▲ = IN SALITA ▬ = STAZIONARIO

▼ = IN DISCESA **NE** = NEW ENTRY

PC CD-ROM

1	▲		Red Alert
2	NE		Lords of the realm II
3	NE		Terminator Skynet
4	NE		Kick-off '97
5	NE		Magic the gathering
6	NE		Screamer 2
7	NE		Diablo
8	▼		Afterlife (ITA)
9	NE		Krazy Ivan
10	▬		Alien Trilogy

MAC

1	▲		Spy Craft
2	▲		Zork Nemesis
3	NE		Warcraft II

SATURN

1	▲		Tomb Raider
2	NE		NBA in the zone 2
3	NE		Int. Superstar Soccer de Luxe

PLAYSTATION

1	▬		Enemy Zero
2	NE		Manx TT
3	NE		Soviet Strike new edit

FLYNG CORPS

Genere: Simulatore di volo
Casa: Rowan
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Ahiahiahi! Qui chiedono un 90 sarà meglio un 130. Non l'avete? Un 133 farà lo vedi. 16 MB di RAM è superfluo chiederli, mentre 7 su HD mi sembra ragionevole pretenderli. Il CD 4x è standard, mentre il mouse e la scheda SVGA chi non ce l'ha? Il joystick il gioco è compatibile con la serie Thrustmaster (inutile, qui) e il CH Flightstick. Con le poche opzioni da controllare in volo, anche uno di questi è più che sufficiente.

K VOTO 910

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q P

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

G-NOME

Genere: Simulazione di Mech
Casa: 7th Level
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Il minimo che vi occorre per salire a bordo del vostro mech è un Pentium 120 con 16 MB di RAM, Windows 95, 30 MB liberi su hard disk, un CD-ROM 4x, scheda SVGA e una scheda sonora. E' supportato l'uso del joystick.

K VOTO 910

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q P

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MDK

Genere: Azione 3D
Casa: Interplay
Sviluppatore: Shiny Entertainmen

PC CD-ROM

Per poter giocare con tranquillità a MDK, vi consiglio un Pentium 133 con almeno 16 MB di RAM e una scheda video accelerata. Tutte le configurazioni superiori a quella citata vanno, ovviamente, bene, soprattutto se accompagnate da una scheda audio a 16 bit e da un CD-ROM a 6x.

K VOTO 910

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q P

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SPACE JAM

Genere: Pallacanestro Arcade
Casa: Warner Bros
Sviluppatore: Acclaim

PC CD-ROM

Finalmente un gioco che può girare su un 486 DX 2 a 66 Hz senza complicazioni. Sarà perché può girare (meglio) anche su DOS, sarà perché si gioca solo in bassa risoluzione, sarà perché ti amo... Scheda sonora a piacere e joypad consigliato.

K VOTO 850

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q P

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

QUAKE

Genere: Sparatutto
Casa: Activision
Sviluppatore: ID-Hipnotic

PC CD-ROM

Come minimo vi occorre un P75 con 16 Mb di Ram, un CD-ROM 2X, 40 Mb liberi sull'hard disk e la versione completa dell'episodio precedente installata sull'hard disk.

K VOTO 960

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q P

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

DIE HARD TRILOGY

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Fox Interactive
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Le caratteristiche riportate sulla fascetta sono abbastanza vicine al vero. Con un Pentium 120 [illegible] RAM, non si notano particolari rallentamenti (in bassa definizione naturalmente). Se poi avete una scheda grafica 3D accelerata, o un processore con tecnologia MMX, forse potete fare un pensierino alla definizione più alta.

K VOTO 880

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q P

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

FORMULA 1

Genere: Simulazione di guida
Casa: Psygnosis
Sviluppatore: Bizzarre Creations

PC CD-ROM

Per provare l'ebbrezza dei 350 km/h dovete dotarvi di un computer altrettanto potente. Consiglio un P166 con 16 MB di RAM, una scheda video 3D accelerata e una buona scheda audio 16 bit. Il lettore CD dev'essere almeno un 4x. Vuole Windows 95.

K VOTO 975

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q P

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SSN

Genere: Simulazione
Casa: Simon & Schuster Interactive
Sviluppatore: Virtus e Clacy Interactive Entertainment

PC CD-ROM

Per gettarsi negli abissi dell'oceano avete bisogno di un Pentium (consigliato il 120 Mhz), 16 MB di RAM, scheda video SVGA, CD-ROM 4x, scheda audio 16 bit e Windows 95. L'installazione occupa da 10 a 40 MB di spazio su hard disk.

K VOTO 900

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q P

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

BATTLEGROUND ANTIETAM

Genere: Wargame
Casa: Empire
Sviluppatore: Talon Soft

PC CD-ROM

Richiede Windows (3.1 o 95 indifferentemente), un 486DX33 o superiore, almeno 5 Mb su hard disk (consigliati almeno 20 Mb, l'installazione tipica è da 90), un CD-ROM 2x, 8 Mb di RAM, una VGA a 256 colori, un mouse e una scheda audio Windows-compatibile.

K VOTO 809

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q P

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MDK

PRO: Grafica e sonoro eccezionali, giocabilità immediata e coinvolgente, vario e duraturo.

CONTRO: Controlli difficili all'inizio.

KOMMENTO Niente clipping, niente rallentamenti quando vengono inquadrati sullo schermo oggetti di grandi dimensioni, e texture mapping di qualità come piovesse. MDK è un'esperienza grafica e sonora irripetibile, in grado di regalare una giocabilità elevata e a una notevole longevità. Insomma: un must.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

G-NOME

PRO: Grafica e sonoro eccellenti, ottima modalità multiplayer, storia coinvolgente, belle musiche.

CONTRO: Qualche difetto nell'engine grafico, texture del terreno sgranate, non si sale sui rilievi.

KOMMENTO Nel complesso G-Nome è sicuramente un ottimo titolo, con un'ottima grafica e un sonoro davvero esaltante (ottime le musiche), capace di coinvolgere e divertire a lungo. Presenta qualche difetto che gli impedisce di diventare un classico assoluto, ma per il divertimento che riesce a offrire si guadagna ampiamente la qualifica di Kgioco. E scusate se è poco.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

FLYING CORPS

PRO: Grande grafica; ricostruzione minuziosa degli scenari, intelligenza artificiale sublime, missioni multiple che garantiscono una buona longevità, atmosfera da urlo, grande coinvolgimento, ottimo il simulatore per addestrarsi, utilissimo in flight help: in pratica tutto! Ah, le dotazioni: nella confezione c'è proprio TUTTO!

CONTRO: Necessita macchina potente; scatta o addirittura non gira sulle macchine di fascia media, ecc.

KOMMENTO Veramente un gran gioco: alla Rowan non si sono risparmiati per creare intense atmosfere d'epoca.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

DIE HARD TRILOGY

PRO: Longevità dovuta ai tre episodi. Buona l'interazione.

CONTRO: Grafica scarsa. Effetti sonori migliorabili.

KOMMENTO Ripreso dal noto film interpretrato dal mitico Bruce Willis, questo titolo, tra l'altro molto divertente da giocare, non eccelle in grandiose e apoteotiche caratteristiche.
La grafica è decisamente vecciotta, gli effetti sonori sono migliorabili. Buona, invece, la tematica di gioco.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

QUAKE-ARMAGON

PRO: Molto belle e riuscite tutte le novità: dalle armi ai mostri, dai vari gadgets disponibili alle musiche veramente superbe.

CONTRO: Se proprio devo trovare un difetto, dico che sono "dispiaciuto" che siano aumentate le richieste minime di hardware.

KOMMENTO Mi ha veramente stupito per l'incredibile qualità del prodotto finale. Le innovazioni introdotte e tutta la serie di trovate, a dir poco geniali, rendono questo gioco un must, il nuovo punto di riferimento in questo tipo di giochi.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SPACE JAM

PRO: Giocabilità è la parola d'ordine; divertimento è la controparola. Immediatezza di gioco e rapido apprendimento dell'interfaccia sono i punti chiave di S. J. mentre le sezioni bonus fanno da intermezzo ad una partita in pieno stile cartoon: incredibile!

CONTRO: Gioco solo in bassa risoluzione; bassa longevità; target prevalentemente adolescenziale: quasi da bambini!

KOMMENTO Anche se qualcuno storcerà il naso al suono di bassa risoluzione, non è assolutamente il caso di archiviare S. J. Anzi, la bassa permette di godere l'azione frenetica, tipica dei cartoni animati, anche su macchine poco potenti.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

BATTLEGROUND ANTIETAM

PRO: Realizzazione curata, grande ricerca storica, semplice da gestire anche se non immediato da imparare.

CONTRO: Argomento di interesse limitato, non sono stati mantenuti i miglioramenti grafici di Battleground Waterloo.

KOMMENTO Un must per gli appassionati di BG Gettysburg e di BG Shiloh. Se non siete patiti della guerra civile americana, aspettate BG Sinai.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SSN

PRO: Bella grafica, background realistico e approfondito.

CONTRO: Ritmi lenti propri della simulazione, qualche musica in più non guastava.

KOMMENTO Chi apprezza le simulazioni sottomarine troverà in SSN un prodotto estremamente ricco di dettagli, sfida e atmosfera; assolutamente imperdibile se si conosce il genere di gioco a cui si va incontro.
SSN è bello e coinvolgente, ma se non siete degli appassionati potreste scambiare i tempi propri della simulazione per degli insostenibili cali di ritmo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

FORMULA 1

PRO: Grafica superba e molto veloce. Arcade divertente.

CONTRO: Richiede comunque un hardware piuttosto potente per girare.

KOMMENTO Questo stupendo titolo ci ha molto impressionato per le sue caratteristiche grafiche e l'ottima giocabilità. Ultimo commento: compratelo di corsa!

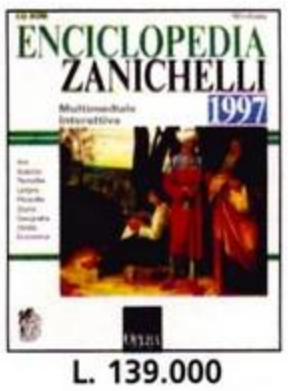
L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

NEW

NonSoloSoftware®

NEW

EDUCATION



L. 139.000

L. 99.000

L. 189.000

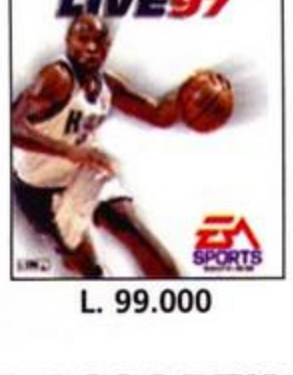
L. 139.000

L. 89.000

GAMES

L. 99.000

L. 89.000



L. 89.000

L. 99.000

L. 99.000

ACCESSORI

SV 233 GAMEPAD 6

L. 49.000

CH GAMEPAD

L. 59.000

SV 1101 ARCADESTICK

L. 99.000

SV 1103 SUPERPAD

L. 39.000

F-16 COMBAT STICK

L. 159.000

IMPORTANTE

dal 9 al 13 aprile

APPUNTAMENTO

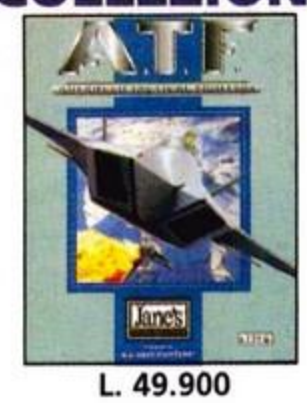
AL

FUTURSHOW

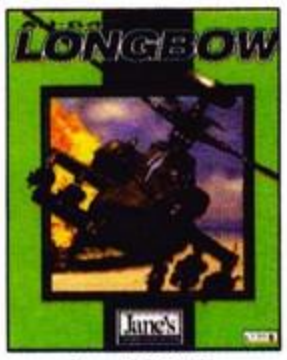
Potrai ritirare la tua

TESSERA SOCIO

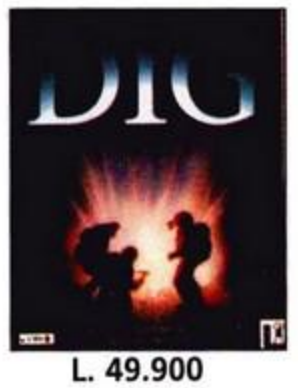
NUOVA COLLEZIONE



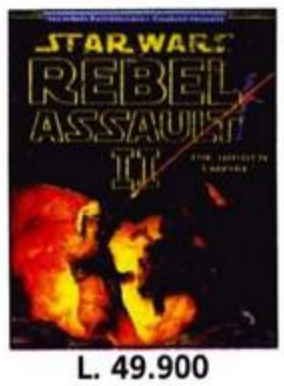
L. 49.900



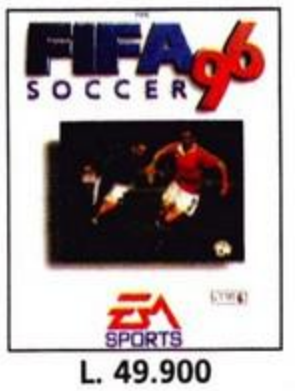
L. 49.900



L. 49.900



L. 49.900



L. 49.900

DA NOI POTRAI TROVARE ANCHE UN VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI PER CONSOLE

Tutti i marchi e i nomi dei prodotti citati sono marchi depositati o registrati che appartengono ai rispettivi proprietari.

IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI, ACCESSORI E GIOCHI PER PC. VIENI A FAR PARTE DEL NOSTRO CLUB

Per i soci sconti eccezionali

CASALECCHIO DI RENO (BO) - VIA PORRETTANA 382 - TEL. (051) 576798 - FAX (051) 592613

K-Mart

Vendo, cambio, cerco... Su K avete la possibilità di fare grandi affari!

Vendo giochi e utility per Pc-Cd Rom, anche ultime novità. Vendo inoltre giochi per Sony Playstation, tutti a prezzi concorrenziali.
Chiamare, preferibilmente zona Frosinone, il numero 0368/471256, dopo le 13.

Vendo CPU Intel 100 MHZ a L. 100.000 e CPU Intel 150 MHZ al fantastico prezzo di L. 350.000. La mia offerta è valida per Roma e dintorni.
Telefonare al numero 06/70454277 e chiedere di Andrea.

Vendo Cd-rom: Screamer 2 (ita) L. 60.000, Lords of the Realm 2 L. 70.000, Civilization 2 + Scenari (ita) L. 80.000. In blocco L. 190.000. Tutti nuovissimi, con confezioni e manuali originali. Inoltre joystick 4 tasti e altre funzioni L. 25.000.
Telefonare, ore pasti, al numero 0832/967512, e chiedere di Danilo.

Vendo i seguenti giochi originali per Pc Cd-rom. Under a Killing Moon, Woodruff and the Schnibble of Azimut, Olimpic Games - Atlanta 1996, FIFA Soccer 96, NBA Live 96, The legend of Kyrandia-Book 3, The 7 Guest, Flight of the Amazon Queen, Star Trek - 25° Anniversary, Steel Panthers, Orion Cospiracy, Myst.
Telefonare, ore pasti, al numero 0586/808834 e chiedere di Marco.

Vendo, a . L. 400.000 trattabili, Amiga 500 plus (1 mega) con oltre un centinaio di giochi e programmi, tra i quali moltissimi simulatori di volo e di guerra. Vendo anche 2 Joystick, mouse, vari portadischetti, copritastiera, mousepad.
Telefonare, ore pasti, al numero 031/521107 e chiedere di Massimo.

Vendo giochi per Pc-Cd rom originali completi di manuali e confezioni: Diablo, Madden NFL 97 (no cd masterizzati). Vendo inoltre annate 95/96 di The Game Machine e Z.
Telefonare, ore pasti, al numero 0382/26642 e chiedere di Luca.

Scambio "La signora calibro 32" (2 Cd-rom in italiano) con EF2000 o F22 Flight Unlimited.
Telefonare al numero 0141/532818.

Vendo stampante Olivetti DM99 monocromatica, con manuale in italiano, perfettamente funzionante, con stampa sia a foglio singolo sia a modulo continuo per sole L. 150.000 (+ spese di spedizione postale).
Telefonate entro le ore 21 al numero 02/93257852 chiedendo di Emiliano, o lasciate un messaggio in segreteria o scrivete tramite E-Mail a emymar@iol.it

Vendo/scambio i seguenti giochi originali per Pc Cd-Rom: Phantasmagoria (English version) a L. 50.000; 11th Hour (English version) a L. 40.000; NBA Jam a L. 35.000; NBA Live '96 a L. 40.000. Disponibili inoltre ultime novità.
Per informazioni telefonare al numero 0438/500710 e chiedere di Federico.

Per Pc Cd-Rom vendo: ATF a L. 65.000, AH64D a L. 65.000, Indycar II a L. 65.000, Screamer II a L. 55.000, Duke 3D a L. 55.000, Tornado con Desert Storm a L. 40.000, Rebel Assault a L. 40.000. Vendo i seguenti floppy: TFX a L. 35.000, Indycar a L. 35.000, FS5 a L. 40.000, scenario Parigi a L. 40.000, scenario San Francisco a L. 40.000, scenario Washington a L. 40.000, FS5+scenari a L. 120.000. Tutti originali, versione italiana confezioni e manuali.
Telefonare, orari negozio, al numero 0522/85714 e chiedere di Ivan.

Vendo per PC i seguenti titoli originali: Quake, AfterShock (nuovi episodi per Quake), Witchaven 2, F1GP2, Magic Carpet Plus, Elite 3, Voyeur, Alone in the Dark, Quarantine, 2 Big-games, The Dream Machines (V.M. 18), Joypad 6 bottoni programmabile e Joypad 2 bottoni. Scambio con: Virtua Fighter Remix, Crusader no Remorse, EF2000, Rally Championship, Toshinden, Descent 2 e Megapak 5.
Telefonare al numero 0342/701728 e chiedere di Matteo.

Vendo per Pc su floppy i seguenti giochi (funzionanti al 100%): Budocan a L. 15.000 (non edicola), Space Hulk a L. 20.000, se in blocco a L. 30.000 + in regalo un Cd rom shareware. Inoltre vendo vari Cd Rom con giochi demo e shareware a L. 6.000 l'uno. I prezzi sono trattabili. Max serietà (provare per credere).
Marco Superti, via G. Pedroni 6, 26100 Cremona

Vendo, sotto richiesta, traduzioni dall'inglese all'italiano di manuali, istruzioni e qualsiasi altro testo riguardante giochi per console e Pc.
Telefonare ai numeri 06/6382969 (dalle 10 alle 14) e 06/36306094 (casa) e chiedere di Andrea.

Vendo per Pc-cd rom i seguenti titoli originali e funzionanti: Warcraft II (ITA) + More War (70.000); Broken Sword (ITA) (50.000), F1GP2 (ITA) (50.000); Mortal Kombat 3 (40.000); Flight Unlimited (ITA) (30.000); Microsoft Publisher su dischetti (ITA) (70.000); spese di spedizione escluse.
Telefonare, ore pasti, al numero 0187/501481 e chiedere di Guido.

Vendo i seguenti giochi originali per Pc Cd-Rom (completi di confezione e manuale d'uso): Body Work Voyager; Druid; Vortex (3cd); Jagged Alliance; King's Quest V; Quest for Glory IX; Gabriel Knight 1; The Complete Ultima VII; Indy Car Racing I e II; Nascar Racing; First Armored (floppy); Critical Path; Raptor, Flight Simulator 5.0 (floppy) e altri. Prezzo da concordare.
Telefonare, dopo le 21:30, al numero 06/9994824 e chiedere di Vittorio.

Vendo i seguenti titoli originali per PC Cd-rom: The Seven Guest (2 cd), Flight of the Amazon Queen, Dragon Lore (2 cd), FIFA Soccer 96, Legend of Kyrandia - Book 3, Olympic Games, Screamer, Full Trottle (Ita), Steel Panthers. Sono disposto anche a scambiare.
Telefonare al numero 0586/808834 e chiedere di Marco.

Vendo i seguenti giochi per Pc Cd-rom: Quake a L. 50.000; Syndicate (italiano) a L. 30.000; Theme Park a L. 30.000; Syndicate (inglese) + Ultima VIII + Strike Commander + Wing Commander II in un unico Cd a L. 60.000; Sim City 2000 a L. 30.000. Disposto anche a scambiarli con Command & Conquer, Crusader-No Regret o dischi di espansione per Warcraft II.
Telefonare, nelle ore serali, al numero 059/642929 o 0336/644549 e chiedere di Gianluca (è possibile anche lasciare un messaggio).

Cerco Crusader: No remorse o Rayman. Sono disposto ad acquistare o scambiare.
Chiamare il numero 0972/237105 e chiedere di Michele.

Vendo numeri vari di K a metà prezzo.
Telefonare, nelle ore serali, al numero 071/714377 e chiedere di Max.

Sono Alvi, il promotore di un piccolo gruppo di utenti Amiga. Oltre al normale scambio di giochi e programmi, stiamo cercando di realizzare un disk-magazine che parli solo di Amiga e di tutto ciò che gli gira intorno. Se vuoi contribuire anche tu scrivimi e insieme cercheremo di tenere in vita l'utenza Amiga.
Alvi Vezzoni-via Sulmona 23-20139 Milano

Vendo giochi su Cd-Rom per Pc: Zork Nemesis (in italiano) L. 80.000, Fable (in italiano) L. 70.000, Hell (in italiano) L. 30.000, Olympic Games L. 40.000, Return to Zork (in italiano) L. 40.000, Iron Assault L. 30.000. Tutti originali, con manuale in italiano e perfettamente funzionanti.
Telefonare, entro le ore 21, al numero 02/93257852, e chiedere di Mariapia.

Vendo per Pc-Cd Rom i seguenti giochi, tutti originali, perfettamente funzionanti e con manuale in italiano: Brokensword (in italiano) L. 80.000, King's Quest VII (in italiano) L. 70.000, Wing Commander IV L. 80.000, Hell (in italiano) L. 50.000 e Olympic Games L. 70.000.
Telefonare, entro le 21, al numero 02/93257852 e chiedere di Emiliano.
Potete anche lasciare un messaggio in segreteria o scrivere tramite E-Mail a emymar@iol.it.

Vendo per Pc-Cd Rom : Creature Shock; Ecstatica; Dark Forces; Indiana Jones and the Fate of Atlantis; Monkey Island 1; Alone in the Dark 3; The 7th Guest; Patattrac a Champignac; Zio Archibald; Eye of the Beholder; Tex Piombo Caldo; Koshan Conspiracy; Fade to Black; Bioforge.
Vendo per PC-Floppy: Alone in the Dark 2; Day of the Tentacle; Alone in the Dark 1; Dylan Dog = Il cimitero dimenticato, La Regina delle Tenebre, La Mummia, Ombre, I Killer Venuti dal Buio; Tex = Duello all'Alba, El Morisco, Spettri; Xemon II; Another World; 688 Attack Sub.
Telefonare al numero 0322/45618 e chiedere di Giorgio.

Vendo i seguenti giochi originali nelle relative custodie per floppy: Hook, Indianapolis 500, International Tennis, Helicopter, Wrestler Mania, Super Space Invaders, Ultima Sei, LHX Attack Chopper, Moon Wamlker, Cruise for a Corpse, Street Fighter 2 a L. 10.000 cad.; Mortal Combat II, Air Combat, Corriers et War a L. 20.000 cad.; Rise of the Robot a L. 35.000. Vendo per Amiga Letal Weapon a L. 10.000.
Telefonare al numero 0923/940868 e chiedere di Fabio.

FORMULA 1

Scalda i motori la partenza è vicina!

PSYGNOSIS

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FOCA

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Licensed by Foca to Fuji TV, used under license. Fromula 1 © 1996 Psygnosis Ltd. Developed by Bizarre Creations; published by Psygnosis Ltd. Formula 1, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd. All right reserved.

FORMULA 1

- TUTTI I CIRCUITI DELLA STAGIONE AUTOMOBILISTICA: 17 TRACCIATI, UNO IN PIÙ RISPETTO ALLE ALTRE SIMULAZIONI SPORTIVE DI QUESTO GENERE
- GRANDE NUMERO DI VISUALI DI GIOCO, PER UNA SIMULAZIONE AL MASSIMO DEL REALISMO
- DATABASE COMPLETO DI IMMAGINI E INFORMAZIONI SU PILOTI E VETTURE DEL CAMPIONATO DI F1
- PIENO SUPPORTO PER LA SCHEDA ACCELERATRICE 3DFX E DIRECT 3D
- DUE DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO: ARCADE, UNA CORSA CONTRO IL TEMPO SULLO STILE DEI MIGLIORI COIN-OP, O SIMULAZIONE, PER UN CAMPIONATO VERO E PROPRIO

REQUISITI DI SISTEMA

- Pentium 90 MHz (con scheda 3DFX)
- Pentium 120 MHz (con supporto Direct3D)
- 16 MB di RAM
- 45 MB di spazio libero su HDD
- Scheda grafica SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Windows®95

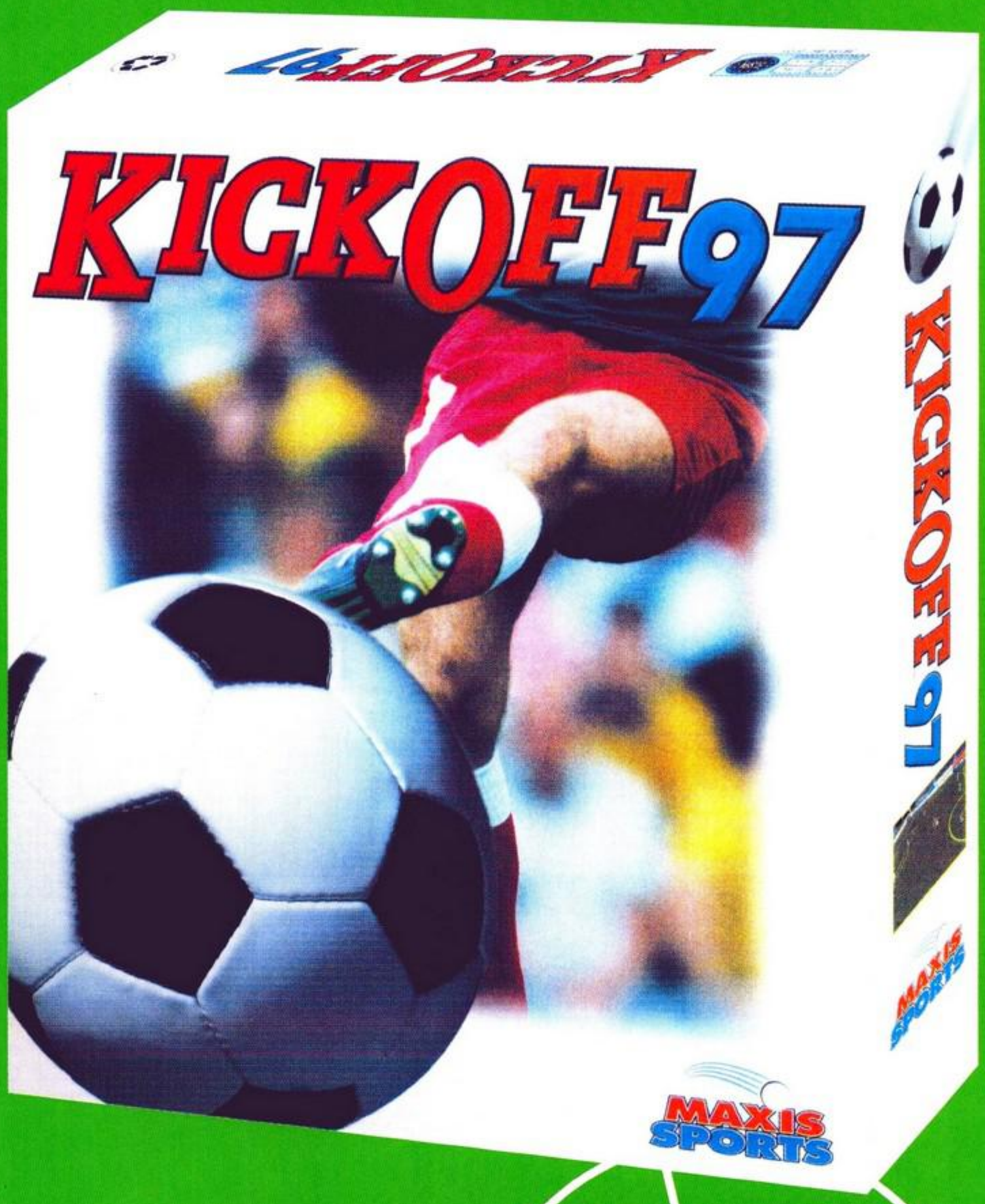
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PC CD ROM

HALIFAX

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

SCENDI IN CAMPO E VINCI!!



KICKOFF 97

- UTILIZZO DEL MOTION CAPTURE CON GIOCATORI PROFESSIONISTI COME PATRICK VIERA, DAVID SEAMAN E IAN WRIGHT
- POSSIBILITÀ DI CREARE LE PROPRIE SQUADRE PERSONALI, UTILIZZARE QUELLE DI CAMPIONATO O QUELLE INTERNAZIONALI
- NUOVE ROUTINE DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE CHE METTERANNO A DURA PROVA LA VOSTRA BRAVURA E I VOSTRI NERVI...
- ACTION REPLAY E SALVATAGGIO VELOCE PER IMMORTALARE I MOMENTI D'ORO DELLA TUA SQUADRA.
- 3 DIVERSI TIPI DI STADIO, 307 SQUADRE, 5200 GIOCATORI E TUTTI I NUMERI PER ESSERE CONSIDERATO IL MIGLIOR GIOCO DI CALCIO DELLA STORIA

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- 486 DX2 a 66 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o comp.
- Tastiera

Consigliati:
- Pentium 100 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit o comp.
- Joystick o Joypad

MANUALE IN ITALIANO

PC CD ROM

KAPPA: voto 930
PC GAME PARADE: voto 87%

MAXIS SPORTS

ANCO

HALIFAX

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

© 1997 Anco Games and Maxis, Inc. All right reserved worldwide. Screen displays vary by computer. KickOff is a trademark and Maxis is a registered trademark of Maxis, Inc. All other trademarks or registered trademarks are the properties of their respective owners.